TVゲーム世代のためのスーパーエンタテイメント・情報マガジン!!

ファミコン必勝本

1989年11月2日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)
第4巻第21号通巻82号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

ウィザードリィ小説&コミックス
2大超大型新企画大好評連載中!!
★とじこみスペシャル★

Vol.21
1989.11.2
260 税込 YEN

●特集／超期待の新作RPG4作を徹底比較研究してみたぞっ!!

ドラゴンクエストIV
ウィザードリィIII／女神転生II
ファイナルファンタジーIII

SUPER!! HIPPON

●大好評連載中!!

「風よ、龍に届いているか」
小説ウィザードリィII 作／ベニー松山

「ウィザードリィ外伝・ギルの迷宮」
コミック版・ウィザードリィ 作／石垣 環

●特集／これさえ読めばカンペキさっ!!

ドラゴンボールIII・悟空伝

●最新ゲームならおまかせっ!!

HOT GAME SCANNER
遊遊記／ダンジョン&マジック
田代まさしのプリンセスがいっぱい

●保存版・全メーカー別ゲームソフトリフィル

GAME SOFT REFILL

●超感覚ファンタジーイラストストーリー

アリスの電脳遊園地

●情報いっぱい!ますます面白い!

PCエンジンクラブ／セガメガドライブクラブ／ゲームボーイクラブ

●大好評連載中

バグボーイクラブ／ウィザードリィ友の会／ドラゴンクエストIVジャーナル



KONAMI



目も耳も心臓も、
底なしの深い闇で、ドラ

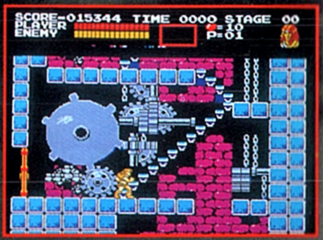


「悪魔城ドラキュラ」につづくゴシックホラーアクション

悪魔城伝説

ドラキュラがまた眠りから覚めるという。平成の世の、なんと人さわがせなことだろう。しかも完全アクション版だという。すごいサウンドとビジュアルで、また新しいジャンルをつくり出すに違いない。世紀末に、やっかいな事件が起きそうだ。

3M+VRC6搭載　12月22日発売予定　6,500円



3M+VRC6が創る、驚異の世界。
●今までのファミコン音源に3ポートを追加。VRC6が厚みのある革新的なゲームサウンドを実現。
●美しい、新ドラキュラグラフィックをVRC6が創造。
●広大で重厚な、3Mドラキュラワールドの出現。

コナミのCM、やってます。

	番組	放送日	放送局
テレビ	石坂浩二の世界うらも・おもても	月曜日 ヨル8:00～8:54	テレビ朝日系
	シティハンターIII	日曜日 ヨル7:00～7:30	日本テレビ系
	ファミッ子大集合	金曜日 ヨル6:30～6:55	テレビ東京系
ラジオ	B21時スペシャル	金曜日 ヨル9:00～9:30	ニッポン放送
	青春ラジメニア	土曜日 深夜0:00～2:00	ラジオ関西

週刊テレホンサービス実施都市
【北海道地区】札幌011(241)4900　【東北地区】青森0177(22)5731　秋田0188(24)7000　【関東地区】東京03(262)9110　【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399　【九州地区】福岡092(715)8200　大牟田0944(55)4444　鹿児島0994(72)0606　ダイヤルは正確に！

コナミ株式会社　本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

ファミリー コンピュータ　ファミコンは任天堂の商標です。表示価格に消費税は含まれていません。


鳥肌が立つ恐怖。
キュラの妖気が呼んでいる。

ファミコン必勝本
Vol.21
1989年11月2日号

●EDITORS
井上裕務
平林久和
降旗正子
三橋文夫
高城正顕
根本康弘
作山哲広
清水博子

●STAFF
レッカ社
キャラメルママ
ぽにーてーる
辻事務所
成沢大輔
響あきら
大堀康祐
ベニー松山
手塚一郎
ペントスタッフ
木村茂
古橋潔
中島あゆみ
木宮雅徳
内田聡
田尻智
藤森英明

●DESIGNERS
アートサプライ
バナナグローブスタジオ
遊デザイン室

●ILLUSTRATORS
品川るみ
阿知破英喜
キャラメルママ

●PROOFREADER
フラッパーズカンパニー

●COVER ILLUSTRATOR
伝陽一郎＋X68000

CONTENTS



ゲーム別さくいん

COMPUTER GAMES TODAY

NEWS

ハード・ソフト・メーカー・ユーザー・人物…etc.ゲーム業界気になるトピックス　取材・文／編集部

NEW MACHINE

PCエンジンスーパーグラフィックス11月下旬に発売

●PCエンジンの上位互換機で日電HE“コア構想”のシリーズ強化。

かねてよりうわさが高かった新型PCエンジンの発表が10月7日行われた。名称は「PC Engine Super Grafx（PCエンジン　スーパーグラフィックス）」。11月下旬に発売の予定である。PCエンジンの上位互換機（PCエンジン用ソフトはすべて使えるが、スーパーグラフィック用のソフトはPCエンジンでは使えない）で、主な変更点はスプライト数と背景の画面数が2倍になったことと、RAM容量が増えたこと、重さが350gから1kgになったことなどだ。スーパーファミコンやメガドライブのように完全な新設計ハードになったのではない。若干の仕様変更による上位バージョン機種である。

これらの変更によりグラフィックは強化され、3Dの表現や大型キャラクターなどの表示が容易になった。シューティングゲームやアクションゲームを製作する上では良しとすべきハードであろう。それは今回、同時に発表された3タイトルのソフトが物語る。

しかし、大きさ、重さは3倍弱、価格はなんと39800円と1.6倍に跳ね上がった。ファミコンの2.7倍、メガドライブの1.9倍である。仕様変更分のコストパフォーマンスには少々疑問があるといわざるを得ない。NEC側はコア構想の強化商品としてスーパーグラフィックスを位置づけているが、その役割を果たすことができるのか、課題として残るだろう。ちなみにCD－ROM²との接続は新型のインターフェイスユニットが必要となる。アクセスはある程度早くなるようではあるが。

なお、同時にハンドル型大型コントローラー「Power Console（パワーコンソール）」も発表された。本体よりも大型で59800円、来春発売予定である。

PC EngineとPC Engine Super Grafxの主な相違点

	PC Engine	PC Engine Super Grafx
メモリ容量〉 メインRAM ビデオRAM	8kバイト 8kバイト 64kバイト	 32kバイト 128kバイト
〈表示機能〉 スプライト同時表示数 バックグラウンド数	 64／画面 1画面	 128／画面 2画面
〈映像・音声出力〉 標準 オプション	 NTSC準拠RF出力 AV出力（後部拡張端子に接続）	 AV出力 NTSC準拠RF出力（AV出力端子に接続）
添付コントローラ	パッド（連射機能無）	ターボパッド（連射機能付）
寸法	縦135mm×横140mm×高40mm	縦302mm×横250mm×高70mm
重量	約350g	約1kg
定価	￥24,800	￥39,800





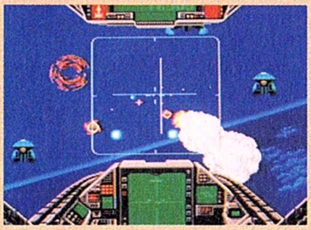
スプライト表示能力を2倍
背景画面の2面同時表示を可能に！

スプライト数は64から128になり、大型キャラや大群キャラの表示が楽になる。背景数は1画面から2画面に。メガドライブのような二重スクロールが可能となった。RAM容量増大はさまざまな画面表現力の向上を促す。



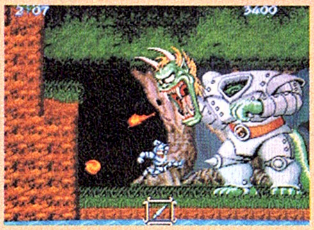
超高級コントローラ
「パワーコントローラ」

コントローラーとしての役割以外にタイマーや電卓、難しいシューティングゲーム攻略に役立つというプレイの記録、再生機能までついてCD－ROMよりも高い59800円也！



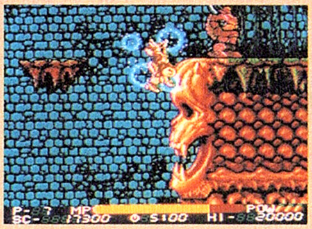
●バトルエース(ハドソン)

このゲームがPCエンジンとの差がもっともはっきり出そうだ



●大魔界村(NECアベニュー)

なんと容量は8メガ！　メガドライブ版との比較が楽しみである



●魔動王　グランゾート(ハドソン)

全7エリアのアクション。2重スクロールによる「多彩な演出」が見物

発表になった専用ソフト

ハドソンから3Dシューティングゲーム「バトルエース」、アクションゲーム「魔動王グランゾート」が、NECアベニューからはカプコンの業務用からの「大魔界村」と「ストライダー飛竜」の計4タイトルが専用ソフトとして発表された。このうち「バトルエース」は本体と同時発売だが、他の3タイトルは発売日未定となっている。PCエンジンとの差がどれほど出るのか、実に興味深いところである。

INTERVIEW

アタリゲームズ中島英行社長に聞く

●「独禁法」「特許侵害」「テトリス」…からみ合う米国任天堂との裁判について。



●中島英行プロフィール

中島英行氏：1936年・東京都出身。大手製紙会社勤務ののち、㈱ナムコ海外事業部長に転進。アタリゲームズ創立とともに同社社長に就任。テンゲン社の社長も兼務している。

アメリカの大手ゲームメーカーで、現在、米国任天堂といくつかの法廷論争（別表参照）を展開している、アタリゲームズ社長、中島英行氏が一時日本に帰国した。10月4日・5日に開催された第27回AMショーの視察がおもな目的だ。

アメリカでの同社の活動・裁判問題を中心にインタビューを試みた。

――裁判の進行はいかがですか？

サンフランシスコ地裁の判断で、この裁判の進行は2本立てになりました。特許侵害と独禁法の提訴は、別々に審議が進んでます。特許侵害は来春、そののち……ですから来年暮以降から独禁法関連の本争に入るでしょう。

――一連のトラブルの原因は？

いま米国任天堂のライセンシーのほとんどが、日本企業の現地法人です。ですから、日本の親会社の意向には逆らわないのが実情です。ですが、アタリゲームズは違う。あらゆることを、自分で決めたい。米国任天堂の指示でソフトの発売日や発売本数を決めてたら下請け会社になってしまいますから。それと、アタリはビデオゲームの父といわれるノラン・ブッシュネルが創設した会社です。家庭用ゲーム機そのものの特許は、幸か不幸か我が社にはありませんが、細かい技術の特許はたくさん持ってます。米国任天堂の特許侵害の訴えに対しては、我々の持っている特許を主張せざるを得ないんですね。

――ナムコとの関連性は？

ナムコはアタリゲームズの株主ですが、今回の件は株主総会で議決したわけでもなく、私とアタリゲームズの重役とで決めたことです。

――任天堂という会社をどう思いますか？

おもねるわけではありませんが、山内社長以下、素晴しい結束力を持つ優れた企業です。米国任天堂の荒川社長も、最もシャープな実業家のひとりでしょう。不思議に映るかもしれませんが勉強になりますし、敬意も持っています。

――対してアタリゲームズとは？

かつて「ATARI」の知名度は、全米で「COCA COLA」に次いで2位になったほどでした。それに家庭内テレビゲームの始祖として、あるいはワーナー・コミュニケーションズのエンタティメントのためソフト製作の理念を受け継ぐ会社として、誇るべき点の多い会社だと思ってます。今回の件ではそのプライドが私たちを動かしているのかもしれません。

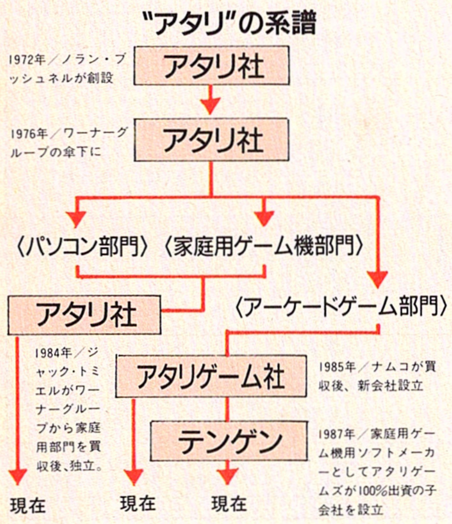
――テトリスの著作権問題については？

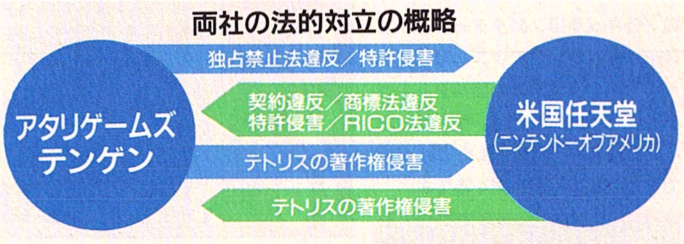
私たちは、ミラー社（英）を通して取得した契約を信じている。たとえれば、アパートの大家（アタリゲームズ）を飛び越して、その土地の地主（ソ連の著作権管理者）と直接交渉し、大家の権利を認めない入居者（任天堂）のようなもので、納得できない。裁判所では双方の仮処分申請が行なわれ、これから本裁判に入ります。

――今後、アメリカの家庭用ゲーム業界で、どんな活動を目指してますか？

ハードウェアの開発は当面、考えていない。「ターボグラフィックス16」（PCエンジン）や「セガ・ジェネシス」（メガドライブ）、「アタリエンタテイメント」（カラー液晶ゲーム機）に可能性を感じる。ソフト供給の対象として積極的に考えています。







EXPO

第27回アミューズメントショー開催

●パート2・3のシリーズ物、通信型ゲームが盛況。

去る10月4、5日、秋恒例のアミューズメントマシンショー（AMショー）が東京流通センターにて開催された。

今回で27回を重ねるAMショーだが、消費税導入後、初の東京でのショーであり、その成り行きが注目された。だが大きな変化はなく、主な出展物である業務用ビデオゲームも変化に乏しく新鮮なプレイ感を与えてくれたゲームはほとんどなかった。



➡ジャレコ初の体感ゲーム、「ビッグラン」

そんな中で目を引いたのは通信型体感ゲームの増加である。ナムコの「フォートラックス」、セガ「スーパーモナコGP」ジャレコ「ビッグラン」など各社さまざまな趣向をこらした作品を展示していた。これはテーブルタイプのゲームがどんどんマニア向けになっていく中で一般ユーザーを引きつけるための策であろうと考えられる。

事実、テーブルタイプに目立った作品は少なく、「グラディウスIII」「R-TYPE II」やテーブルタイプではないが「ダライアスII」など続編物ばかりが目立った。

今は景気の好調に引っぱられているが、そろそろ内容面での変革を考えていく時期にあるAM業界といえよう。

ゲームメーカー週間株式市況 9/25～10/6

メーカー	始値	高値	安値	終値	前号比
任天堂	12500	13800	12200	13800	△1300
コナミ	5900	8100	5700	8100	△2200
セガ	6610	8050	6450	7800	△1190
ナムコ	2010	2250	1850	2090	△80



COMPUTER GAMES TODAY HIT CHART

欲しいゲーム・売れてるゲーム…ファミコン、PCからアーケードゲームまで

FAMI-COM TOP 30

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.20のアンケートハガキより

順位	前回		タイトル	メーカー	得点	解説
1	1	→	ドラゴンクエストIV	エニックス	456	超人気RPG、ドラクエシリーズの最新作、発売は'90年1月、4MBバックアップ ￥8500
2	2	→	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	223	人気RPG「ファイナルファンタジー」シリーズの3作目。4Mでさらにグレードアップ。
3	5	↑	ドラゴンボール3	バンダイ	180	人気キャラクターのシリーズ第3弾。2の時に好評だったカードやアニメーションバトル復活
4	3	↓	ウィザードリィIII	アスキー	153	III発売!! のウワサが広まるやいなや初登場。前作でキャラを育てはじめた人も多いのでは…
5	—	↑	女神転生II	ナムコ	107	熱狂的ファンを持つ3DタイプのRPG。評判だった「邪教の館」がさらにパワーアップ。
6	10	↑	北斗の拳3	東映動画	103	ファミコン版"北斗の拳"シリーズの第3弾。前2作とは異なり、今回は完全なRPGとして登場。
7	8	↑	ベストプレープロ野球II	アスキー	73	野球シミュレーションとしてその名を轟かす「ベスプレ」第2弾。わかりやすさを重視。
8	—	↑	ドラキュラIII	コナミ	57	ドラキュラシリーズの第3作。ゲームイメージは前作IIよりIに近い。グラフィックは透逸。
9	11	↑	イースII	ビクター音楽産業	53	昨年発売された「イース」の続編。ストーリー的には本編ともいえる。システムは前作同様。
10	9	↓	遊遊記	任天堂	50	「新・鬼ヶ島」の良さが見事に受け継がれた、ディスク2枚組のコミカルアドベンチャーゲーム。

順位	前回	タイトル	メーカー
11	21	甲子園	ケイアミューズメントリース
12	—	エモやんの10倍プロ野球	ヘクト
13	14	信長の野望・戦国群雄伝	光栄
14	—	マハラジャ	サン電子
15	—	トップガン デュアルファイターズ	コナミ
16	24	ヘラクレスの栄光II	データイースト
17	16	キャプテン翼2	テクモ
18	12	テトリス	BPS
19	13	MOTHER	任天堂
20	—	ワールドスーパーテニス	アスミック
21	—	井崎修五郎の競馬必勝学	イマジニア
22	4	ウルティマ～聖者への道～	ポニーキャニオン
23	—	アドバンストダンジョンズ&ドラゴンズ	ポニーキャニオン
24	6	ツインビー3	コナミ
25	—	飛龍の拳3	カルチャーブレーン
26	—	マイト&マジック	学研
27	27	麻雀大会	光栄
28	—	魔神英雄伝ワタル	ハドソン
29	—	コンフリクト	ビック東海
30	—	ガンヘッド	バリエ

●ドラゴンボール3強し。

ファイナルファンタジーIIIはドラクエIVのあとにぴったりつけて安定。3位にバンダイのドラゴンボール3が上昇。6位には北斗の拳と、やはりキャラクターものは強い。いきなり初登場5位の女神転生IIはこのあとどこまで伸びるか要注目。コナミのドラキュラIII、ビクターのイースIIがさらにランクアップしそう。トップ10外で目立ったのはヘクトのエモやんの10倍プロ野球、甲子園といった野球もの。ファミスタ'90の発表でまたどう動くか？楽しみです。



↑そろそろ全体像のりんかくだけでもつかめてきたかな？って感じのドラクエIV



↑同じドラゴンでもドラクエとはお国がチョイと違う『ドラゴンボール3』

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

TOYSHOP TOP 10

おもちゃ店売れ筋トップ10

順位	前回	タイトル	メーカー
1	―	ツインビー3	コナミ
2	2	マザー	任天堂
3	―	SDガンダム2	バンダイ
4	4	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
5	1	究極ハリキリスタジアム平成元年版	タイトー
6	5	ファミスタ'89開幕版	ナムコ
7	―	甲子園	ケイアミューズメントリース
8	―	テトリス	B.P.S
9	3	激闘プロレス!!	テクモ
10	―	ウルティマ～聖者への道～	ポニーキャニオン



↑ケイアミューズメントリースの新作『甲子園』もチャートイン

●ツインビー3独走なる

新作ソフトがトップの位置に座るのは久しぶり。「ツインビー3」が1位になってます。売り上げの内容も充実していて、2位のポイントのほぼ2倍近いポイントを獲得しての独走でした。


↑ダントツ人気で1位に初登場『ツインビー3』。コミカルさがパワーアップ


↑『マリオ3』に次ぐロングセラーとなりつつある『マザー』

「ツインビー(Ⅰ)」ほどミリオンセラーは望めませんが、今後も有望。またコナミは「ドラキュラⅢ」を極めて初代「悪魔城～」に近い内容にしており、"Ⅱを捨ててⅠに戻る" 作戦は順調なスタート。

2位には「MOTHER」が、3位には再販して「SDガンダム」。以下「マリオ3」に野球が3本、「テトリス」、「激闘」、「ウルティマ～」と続きます。

さて、「ファミスタ'90」が発表されたわけですが、それでも「ファミスタ'89開幕版」は売れるでしょうか？　売れても売れなくても気になる話題、ですよね。



↑テクモの『激闘プロレス!!』。なんとかTOP10内に残りました

●今回は、JR秋葉原駅前、マルゼンムセンECCS本店のゲームソフト売り場担当真下さんに、お話を伺いました。

「ここは場所がら、お客さんは高校生・大学生・サラリーマンが中心。そんな中で、10月に入って特に動きが目立ったのは『ツインビー3』と『甲子園』です。ちょっと意外なところでは『サンダーバード』が、原作のファンの方なのでしょうか、名指しで買っていかれ、コンスタントに動いています。コンスタントといえば、やはり『テトリス』です。入荷すればした分、すぐに売れ、現在も品切れ状態です。

「現在、お客さんの数が全体的に減ってきている時期なんですが、これから発売される、『超人ウルトラベースボール』『ドラゴンボール3』は前評判も良く、問合わせも多いので、ここで一気に巻き返したいですね。」

キャラクターもの、野球もの人気は相変わらず。年末の目玉「ファミスタ'90」もこれから徐々に盛り上がっていくことでしょう。

GAMEBOY TOP 5

読者がえらんだトップ5

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	魔界塔士SA・GA	スクウェア
2	2	テトリス	任天堂
3	3	ドラキュラ伝説	コナミ
4	5	F1レース	任天堂
5	―	SDガンダム・SD戦国伝	バンダイ



↑相変わらずの前人気『SA・GA』。発売が待ち遠しいところ

●SDガンダム初登場！

今回も「魔界塔士SA・GA」の王座は揺るぎなしです。年末発売ソフトも含め、タイトル数はかなり増えてきましたが、上位陣は安定しています。5位に初登場は「SDガンダム・SD戦国伝」。まだ画面写真も未公開ですが、ガンダム人気はゲームボーイでもまったく衰えていないことを証明してくれました。今後の動きに注目！

～読者の声～

「マザーⅡ」がはやくやりたい。
（大分県・吉武浩司）

アメリカでも発売される「ドラゴンクエスト」のあちらでの評判が知りたいです。
（福岡県・平田紀子）

「ウルティマ～聖者への道」は今までとは違うRPGなので、僕のような受験生には大歓迎のゲームです。「遠くのドラクエⅣより、近くのウルティマ」といっても良いと思います。
（広島県・大前卓史）

「A・D&D」や「マイト&マジック」をもっと早くファミコン化してほしかった。「ウィザードリィ」のように、アスキーがやれば…などと考えている今日この頃です。
（大阪府・梶田武志）

●「おもちゃ店」の集計は、キディランド(東京・原宿)、奥野かるた店(東京・神田)、伊勢丹、西武百貨店池袋店の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

PC-ENGINE TOP 10

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.20のアンケートハガキより

順位	前回	タイトル	メーカー	票数	コメント
1	4	源平討魔伝	ナムコ	134	42ヵ国を駆け抜けるチャンバラアクション。モード、3重スクロールなど、カンペキ移植!?
2	2	オーダイン	ナムコ	121	カンペキ移植のシューティング。ウラの香奈ちゃんモードも発見されたしね。。
3	6	ダライアス	NECアベニュー	86	CD、カードのダブルリリース第3弾。CDはアーケードのボツキャラも登場。おいしそー。
4	5	イースI・II(CD-ROM)	ハドソン	80	半キャラずらしの伝統は、今も受け継がれている。期待のアクションRPG。
5	9	ドラえもん迷宮大作戦	ハドソン	67	面クリタイプのACG。ボンバーマンの爽快感をほうふつとさせるトコもあるのだ。
6	1	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	64	このゲームはパーティー用です。1人でちまちま遊んでると、ワビしくなります。
7	8	スーパー桃太郎伝説	ハドソン	63	どんなパワーアップをして、登場するのか…。期待のRPG。超新星のように輝くか?
8	3	ダブルダンジョン	メサイヤ	55	3DタイプRPGとゆーよりは、巨大迷路の疑似体験ゲームに近い。さまざまな遊び方が○。
9	−	ラストハルマゲドン(CD-ROM)	ブレイングレイ	50	魅力的な魔族たち。何しろ合体。とどめのモンスター図鑑。長〜く遊べるソフトです。
10	−	PC原人	ハドソン	34	頭突きが武器のACG。原作は『月刊PCエンジン』の巻末4コマまんがだったりする。

●ハドソンが健闘!

ハドソンの5作品がランクインしました。うーん、強いっ! ドラえもん、PC原人と、遊べるアクションが登場。シューティングの次は、アクションか? また、相変わらずアーケードからの移植が多いのですが、注目はパソコンからの移植組でしょう。特に9位初登場のラスマゲは、パソコンの大ロングセラーです。人類滅亡後の地球を舞台に、魔族と異星人が戦うRPG。FM−TOWNS版ではCD3枚組とゆー超大作。ストーリーもさることながらグラフィックがウリのゲーム。エンジンでどう見せてくれるか、楽しみです。



↑期待は高まるばかり、の超目玉作『源平討魔伝』。

VOICE

●TOP10内に5本のソフトをランクインさせているハドソン。そこで今回はハドソン・長崎さんにインタビューを行った。

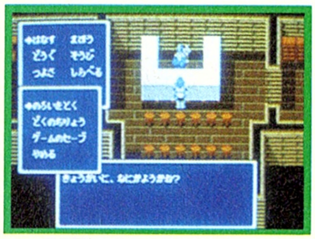
「とてもうれしいです。この人気がなるべく続いてほしいところですね。

『イース』は、パソコン版の完ペキ移植で、年内発売を目指しています。『ドラえもん〜』は、なじみやすいキャラクターの力で、子供から大人まで、しかも易しい・難しい、の2モードを選んで楽しめるのが売りですね。『〜電鉄』はやはりキャラクターの力が大きいですね。ファミコンで人気を得たキャラなので人気持続、って感じですね。『〜伝説』は残念ながらまだ開発中なので内容はわかりません。そして『イース』とならんで年末の一押しなのが『PC原人』です。期待して欲しいですね。」

MEGADRIVE TOP 5

読者がえらんだトップ5

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	ソーサリアン	セガ
2	3	テトリス	セガ
3	5	ランボーIII	セガ
4	−	TATSUJIN	セガ
5	−	ヴァーミリオン	セガ



↑MD期待のRPG『ヴァーミリオン』。内発売予定

●パワフルな新作!!

ついに「TATSUJIN」と「ヴァーミリオン」がランクインしてきました。12月の主力商品だけに当然といえるでしょう。さらに上位へくいこんでくることも考えられます。本誌でも大きく扱う予定です。トップは「ソーサリアン」さすがの強さですが、今後はどうなるか。1月発売だけに苦しくなるか……? 前記2作品との競り合いが楽しみ。

VOICE



→「スーパーハングオン」移植ものの強さでしょうか



←あいかわらずのビッグネーム「大魔界村」

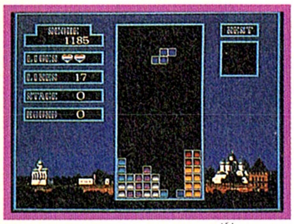
「メガドライブは、まだ発売ソフトが少ないので、出れば売れるという感じですね。その中でも、夏には『大魔界村』、最近では『スーパーハング・オン』が良く売れました。年末には、多数のソフトの発売が予定されていますが、その中では『TATSUJIN』に期待しています。」(前出の真下さんのお話)

PERSONAL COMPUTER TOP 10

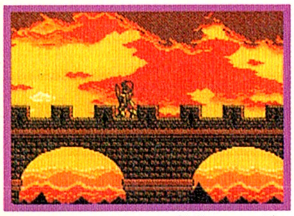
●㋞のゲーム、頂点へ！

な、なんと！　ついにBPSの「テトリス」が第1位に輝きました。おめでとうございます。長い道のりでしたね。やはり良質なソフトがヒットするのは、見ていて気持ちがいいものです。これからも売れ続けてほしいと思います。

さて、今号の第2位は初登場。T＆Eソフトの「ハイドライドIII・スペシャルバージョン」です。新たなマップ、敵モンスター、アイテムなどが追加され、さらに奥の深い作品に仕上がっております。“スーパーバージョン”の名はダテではありません。同じく初登場で第10位にランクインしたのはザインソフトの「アルフェイム」。超能力を題材とした学園モノのアドベンチャーゲームです。偏差値によるクラス分けを痛烈に批判した作品といえます。その他では、コンパイルの「ディスク・ステーション・スペシャル秋号」以上に目立った動きをしたソフトはありません。少し寂しいですね。



↑やはり、とうとうパソコン版『テトリス』が1位に！



↑「ワンダラーズ〜」も相変わらず強いです

パソコンゲーム売れ筋トップ10

順位	前回	タイトル	メーカー	機種
1	3	テトリス	B.P.S	PC-9800、8800、X1　他
2	―	ハイドライドIII	T＆Eソフト	PC-9800シリーズ
3	―	DISC STATION 秋号	コンパイル	MSX2
4	―	パックマニア	ナムコット	MSX2
5	4	信長の野望　戦国群雄伝	光栄	PC-9800、8800、X1　他
6	―	殺しのドレス2	フェアリーテール	PC-9800シリーズ
7	5	ピンキィ・ポンキィ1〜3	エルフ	PC-9800、8800、MSX2
8	6	WANDERERS FROM Y's	日本ファルコム	PC-9800、8800
9	2	水滸伝・天命の誓い	光栄	PC-9800、8800、X1　他
10	―	アルファイム	ザインソフト	PC-9800、8800

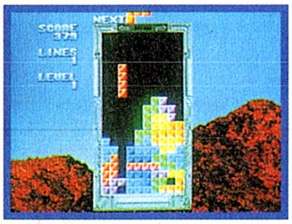
●コンパイルはMSX界の王様だ

コンパイルの「ディスク・ステーション」が、またまた売れています。今回はスペシャル秋号。例によって少しだけ遊ぶことのできる新作ゲームが3本。それにコンパイルのオリジナルゲームが2本納められています。6人同時プレイ可のSLG「ちるどれんうおーずー」と、自機が忍者となった「アレスタ外伝」は1度遊んでみる価値がありそうです。

ARCADE GAMES TOP 5

●シューティングが圏内に…

今号のチャートの結果もここ数号と同じく、相変わらずスポーツ物・テトリスの人気が高いようです。過去数ヵ月のチャートと比べて今号これといって目立ったことは、フラッシュポイントが圏外に落ちてしまったことと、久々にシューティングゲームがランクインしていること。テトリス人気に便乗していたフラッシュポイントもゲーム性ではオリジナルに及ばずといったところでしょうか。久々に登場のシューティングはエリア88。同名の漫画のゲーム化のこの作品。今後の動向が楽しみです。



↑ブロックの落ちる音がゲームセンターをにぎやかにする『テトリス』

TM and ©1987, Academy Soft-Elorg. All Rights Reserved. Tetris licensed to Andromeda Software Ltd.;and Sphere, Inc. ©1988 Tengen (Atari Games). All rightsreserved. Original concept, design and program by Alexey Pazhitnov and Vadim Gerasimov, respectively.
Adapted by ©SEGA 1988.



↑こちらも長期間人気をほこっている『ファイナルラップ』

アーケードゲーム人気トップ5

テーブル

順位	前回	タイトル	メーカー	内容
1	1	テトリス	セガ	御存知、ロシア生まれの人気パズルゲーム
2	―	実力!!プロ野球	ジャレコ	燃えプロでノウハウを摑んだジャレコの野球
3	―	エリア88	カプコン	原作を忠実に再現したシューティングゲーム
4	5	スーパーマスターズ	セガ	リアルシミュレーションゴルフゲーム
5	3	スーパーバレーボール	ビデオシステム ナムコ	巧みな攻撃が出来るのがバレーファン涙モノ

体感ゲーム（アップライトコックピット型）

順位	前回	タイトル	メーカー	内容
1	1	ファイナルラップ	ナムコ	2〜6人まで遊べるレースゲーム
2	2	スーパーモナコGP	セガ	本物指向の大迫力ドライブシミュレーション
3	4	オペレーションサンダーボルト	タイトー	2人で遊べるアップライト型の射撃ゲーム
4	5	ハードドライビング	アタリゲームズ ナムコ	ウイニングランを、上手くバージョンアップ
5	3	ウイニングラン	ナムコ	一番最初に3Dポリゴンを使用したゲーム

●マシンショウ開催される

さる10月4、5日の2日間、AM（アミューズメントマシンショウ）が催されました。どこも意欲作を精力的に展示した、充実した物でした。とりわけ人気を博していたのが、グラディウスIII・アールタイプIIの2作。発売が今から楽しみです。

●以上の集計は、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

●これがおすすめ●ソフトスクランブル

SOFT SCRAMBLE

10月27日はゲームの日

今回レビューするソフトは8本。その中で10月27日に発売されるソフトがなんと5本。なぜか同じ日に発売日が集中してしまうことになりました。同じ日に発売されても、いっぺんに何本も買えるわけでもないし、やっぱりこのソフトスクランブルであらかじめチェックしてどれを買うかの目安にしてね。

過去4号での順位

	Vol.17	Vol.18	Vol.19	Vol.20
超人	—	—	—	15
メジャ	—	—	—	—
ドラゴ	12	3	3	5
田代	—	—	—	—
ドラえ	—	—	6	9
鏡の国	—	—	—	—
ランボ	—	—	—	5
ドラキ	—	3	3	3

10月20日〜11月2日発売スケジュール

10/21	27	27	27	27	31
MD	FC	FC	FC	GB	PC
ランボーIII	超人ウルトラベースボール	メジャーリーグ	ドラゴンボール3	ドラキュラ伝説	ドラえもん迷宮大作戦
セガ	カルチャーブレーン	アイレム	バンダイ	コナミ	ハドソン

FC 超人ウルトラベースボール

基本となるアクション型野球ゲームに加えて、シミュレーションゲームのモードを持つ万能野球ゲーム。火の玉投法などの魔球、魔打法の設定があり、今までの野球ゲームにはない投打の駆け引きが味わえる。守備シフトの自由設定など、細部のつくりも細かくて、ていねいだ。



- カルチャーブレーン
- 10月27日発売
- ￥6500（税抜き）
- カセット

●ひとつのソフトでファミスタとベスプレができるという、まさに1本でもにんじんといったゲームですね。幸運なことに、二足でも三文といったできではありません。野球ソフトのアウトラインを、これ1本でつかめるという意味では画期的なソフトとはいえるでしょう。野球ソフトを1本も持っていない人にはおすすめできます。「もう野球ソフトはかんべん」という人。ミサイル打法、大地震打法は見る価値ありますよ。初めて見た時には目が点になっちゃったもん、これホント。by佐野浅夫　（三位中将泰隆）

●ブレーンストーミングという会議の方法がある。思いついたアイデアをその場にいる人が、それこそ思いつくままに提案していくやり方だ。得られるアイデアの数が多いのが長所、それらをまとめて統一したアイデアにするのが難しいのが短所とされている。このゲームを初めて見て、ひらめいた言葉が、ボクの場合、ブレーンストーミングだった。日本語でいえば脳の嵐。今までの野球ゲームの改良・改善・修正・追加のゲームといって良い。本当の意味での新しさ……難しかったんでしょう。　（ヒラ坊）

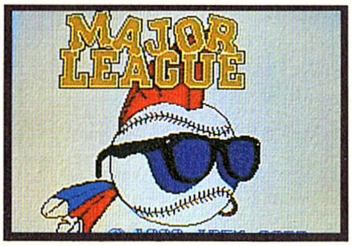


難易度	★★☆☆☆

操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥(½)♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

FC メジャーリーグ

今年の初夏日本公開された映画「メジャーリーグ」のファミコンゲーム版。リアルタイムのアクション野球ゲームで、映画のストーリーをゲーム中展開させていくタイプではない。14チームのなかには、映画に登場してたキャラクターたちで構成されたチームがある、ユーモラスなアニメシーンもふんだんに。



- アイレム
- 10月27日発売
- ￥6000（税抜き）
- カセット

●数々の野球ゲームが氾濫する今日この頃。このゲームは、タイトルの面で映画からの移植的な印象を与えるという、新たな手法で購買意欲をそそらせている。しかし、中身はかなりベーシックで、余計な部分に力を偏らせず、ゲーム性・操作性に重きを置いている、正統派の純粋な野球ゲームなんだ。チャーリー・シーンが大活躍するキャラクター依存型ではない代りに、しっかりとしたプレイができるぞ。タイトルの印象と中身とのギャップは多少あるけども、それをどう受け止めるかはキミ次第だ。　（S−MAN）

●もしこのゲームが、「アイレムベースボール」みたいな普通のタイトルだとしたら、ボクの評価はかなり高い。操作感が軽快だし、プレイボールやチェンジの場面も小粋な演出が効いてるし、いいところがいっぱいだ。変な誉め方だけど、ファミスタに比べて劣ってないんですね。けど「メジャーリーグ」です、と胸を張って名乗られてしまうと、「メジャーリーグ」はどこだ？　とつい探したくなるのが人情で、結果、メジャーリーグっぽくないじゃーん。となってしまう。子供ですか？　この考え方は。　（ヒラ坊）



難易度	★★☆☆☆

操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥(½)♡♡
総合評価	♥♥(½)♡♡

FC ドラゴンボール3

『ドラゴンボール２大魔王復活』に続き、カードを使ったゲームシステムが採用されている。カードバトルのアニメーションを多数使用したり、アドベンチャーを少なくしたりと、前回の欠点をバネにした、改良点がいくつか見られる。ストーリーは、悟空とブルマが初めて出会った所から始まる。



- バンダイ
- 10月27日発売
- ￥6800（税抜き）
- カセット

●Ⅱですっかりおなじみのカードを使ったボードゲームタイプでⅢのおめみえとなりました。レベルアップに一定の制限をもうけて、レベルを上げるための単調な戦闘をさけたり、マンガに登場したキャラクターがほとんどなんらかの形でゲームに出現するのがうれしい。へんなトリックもなく、素直に進んでいくって感じ。しかも、シナリオがマンガのストーリーをベースにできているので、原作を知っている人はさらにおもしろいのではないかな。ボードゲームの単調さをみごとに払拭した、そんなゲームです。（ＲＹＯⅡ）

●前作に続いてカードを使ったゲームシステムにしたのは正解だと思いました。よく考えると、前作をよりパワーアップして、ストーリーも一番始めから入れて、ドラゴンボールの完全保存版ゲームになってるんですよね。で、運まかせだった所とかが少なくなってるし、アドベンチャーもそんなにむづかしくないし、とっても遊びやすいゲームになってる。バトルシーンも、アニメーションをいっぱい使ってるし、画面を大きくしたりして迫力も出てます。いや〜今度ばかりは大きな拍手を送りたいっスね。（作山）



難易度	★★½☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
ＢＧＭ	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

FC 田代まさしのプリンセスがいっぱい

人気タレント田代まさしを主人公に、シンデレラ姫、白雪姫、人魚姫、おやゆび姫の４人をそれぞれのおとぎの国から救い出すアクションゲーム。武器のヨーヨーをアイテムでパワーアップさせる。ユニークなキャラクターを生かした演出もあって、笑わせてくれる。



- エピックソニーレコード
- 10月27日発売
- ￥5500（税抜き）
- カセット

●いやー、思った以上によくできたゲームです。特にやり込むに従ってゲームの全容が把めてくると、アチコチに効かせたシャレがうんうん、なるほどって感じ。グラフィックもまずまずだし、キャラもカワイイ。アクション面もバランスがとれてて特に文句つける場所がないんだよね。ま、強いていえば、スケールの大きさかな、敵キャラの種類とかステージの数、バリエーションとかの問題ね。でも、数ばっか多くてアイデア不足のゲームよっか100倍いい。アクションでは久々の秀作じゃないかな。（ニョクマム古橋）

●実は私、キャラクターものってあんまり好きじゃないんだよなぁ。なんとなく〝キャラクター〟の人気だけでウッてるイメージあるもんね。んだもんだからこのゲーム、プレイする前はいい印象なかったんだけど…。どっこい、けっこうよくできてるんだ、これが。キャラがかわいいし、グラフィックもまぁまぁ、それに中心となるアクションがまとも。敵がちょっと少ないかなってのはあったけどその他はアカ抜けした感じで、好感がもてたし。ちゃんとしたアクションゲームなので驚いちゃいました。（ＡＹＵ♥）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
ＢＧＭ	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

PC ドラえもん 迷宮大作戦

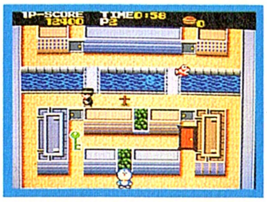
「ドラえもん」といっても、今回のＰＣエンジン版は、数年前に発売されたファミコン版とは全く違うゲームコンセプトに基づいて作られている。ＰＣエンジン版は、面クリタイプのパズル風アクションゲーム。ステージ数は60、セーブは、パスワードによる。誰でも楽しめるキャラクターアクションゲームだ。



- ハドソン
- 10月31日発売
- ￥4900（税抜き）
- Hu-CARD

●なんか、懐かしい感じがするＡＣＧ。イメージとしては平安京エイリアン＋ボンバーマン＋ラリーＸなのよね。なんで『ドラえもん』なのか、よく分かんないけど、ま、おもしろいからいっか。ただ、全60面って長丁場。えらく時間がかかるんだよね。とーぜんパスワード制だけど、出るのはゲームオーバー時だけ。今日はこのぐらいにしとこってときに、自殺しなきゃいけないのは悲しーものがあるな。難易度は低めで、誰でも遊べるゲームだろーな。アクションゲーマーには物足んないかもしんないけどね。（北枕獲）

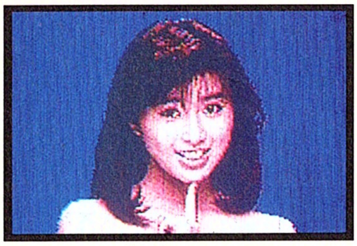
●また安易なキャラクターゲームかぁ？てな感じで多少なめてかかってたんだけど、やってみるとなかなかおもしれーでやんの。なんつっても単純で爽快感があるってのがいーよなー。最近この手のゲームってヒジョーに少ないからねぇ。操作性もよろしいし、難易度もお手ごろだし（ゲーマーにはものたりないだろうけどね）誰にでも安心してオススメできる一本じゃないでしょか。まぁ難をいえば、ステージの構成にメリハリがないので、後半ダレるんだよなぁ。オリジナリティも少し弱いかな？（外山鹿之介）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
ＢＧＭ	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

PC 鏡の国のレジェンド

ビクター音産のCD-ROMソフト第1弾は、酒井法子をゲームキャラクターに起用したアイドルゲームだ。メインのゲームはコマンド選択タイプのＡＶＧ。何者かによって不思議な鏡の国へ連れさられたのりＰを君が現実の世界へと連れもどすのだ。CD-ROMならでは、サウンドとグラフィックが楽しめます。



■ビクター音楽産業
■10月下旬発売予定
■￥6750（税抜き）
■ＣＤロム

●メインのゲームのＡＶＧに関していえば、けっこう楽しめた。思考型のＡＶＧとして評価すると、あまり、高い点はあげられないけど、軽く遊ぶにはいいんじゃないかな。登場キャラクターがけっこうユニークだし、グラフィック、サウンドともまずまずの水準。いやらしいひっかけもないしね。もし、君がのりＰファン、あるいは、アイドル系に興味があるのなら、これはもう充分に楽しめるでしょう。ＡＶＧ以外にもゲームモードがあるんだけど、こちらは、まあ、ファンサービスのご愛嬌ってとこです。（ハルク）

●うーん、のりピーファンを対象にしたゲームであることは、まちがいないワケで…。ファンじゃない人間に受け入れられるかは、ゲームとしておもしろいかどーかだけど…。しょーじきにいえば、ファンじゃない私にとって、ちとツラいとこもないワケじゃなく…。まぁね、のりピー抜きでも、なかなか遊べるソフトではあるけどね。ストーリーと、ちょっとしたナゾ解きを楽しむにはもってこいだろーな。わりとサクサク進めるんで、本格的ＡＶＧファンには、ちとモノたりないかもしれないけど。（北枕獲）



難易度	★★☆☆☆

操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
ＢＧＭ	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

MD ランボーIII

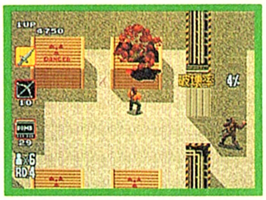
同名映画のゲーム化。全方向スクロールで全６ステージ。それぞれのステージに与えられた任務を遂行するとステージ・クリアとなる。１・３・５ステージの最後には３Ｄ画面のバトルシーン、２・４・６ステージには時間制限というイベントが用意されている。



■セガ
■10月21日発売
■￥5500（税抜き）

●かつてマークIII用ソフトとして発売された『阿修羅』の色が強く出ています。上方俯瞰の全方向スクロールアクションゲームなんですけど、正直な感想は「まあこんなもんかな」。取り立てて演出が優れているわけじゃなし、さりとて悪いわけでもなし。可もなく不可もなく、そこそこ遊べるゲームではありましょう。それだけにもっと工夫があったら……と考えます。３Ｄシーンもいいんだけど、単調だし、マップそのもののデザインもいまひとつ。そのあたりが良ければ面白い、といえるのに。（成沢大輔）

●実は私は映画を見てないんですが、べつに関係なく遊べました。ただ、マップが単調だったり、当たり判定が大きすぎたりと、アラがちょこちょこって見えちゃうのが残念。もうひとこというと、ランボーじゃなくてもいいゲームなんだよね。それにはもっとストーリーを前に出す必要があったんじゃないのかな？のほほ～んて遊ぶんじゃなくて、もっと遊ぶ人を引きつけるものがあればと思う。デモや３Ｄ戦闘画面はすんごくよくて、◎なんだけど。工夫すれば、２倍も３倍も面白くなるのにな。（作山）



難易度	★★½☆☆

操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
ＢＧＭ	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

GB ドラキュラ伝説

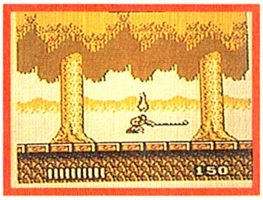
「悪魔城ドラキュラ」、「ドラキュラII呪いの封印」に続く「ドラキュラ」シリーズのゲームボーイ版。主人公シモンが、ムチを武器にモンスターと戦いながら進むアクションゲーム。ステージごとに制限時間というオリジナル・ルールが設定された。全４ステージ。



■コナミ
■10月27日発売
■￥3300（税込み）

●コナミの人気シリーズのゲームボーイ版。あのムチ打ちの感触をゲームボーイに再現！なんだけれど、ディスプレイが小さいせいか、動きがちょっとタルいせいか、いまいち迫力に欠ける気がするのです。ステージやトラップ、構成などはけっして悪くないんだけれど、なぜかプレイすると、単調なのです。これはゲームボーイクラブにも書いたんだけど、もう少し遊び心を持ってみてもよかったのではないかなって感じ。あのモトクロスマニアックにみられた動きや子バイクみたいなキャラのような！（ＲＹＯII）

●シモンの動きが重いのが気になります。ゲームボーイ特有の〝チラツキ〟を最小限に抑えるために、可能な範囲でスピードを落としたのでしょうか。〝チラツキ〟を取るか、〝スピード感〟を取るか、ゲームボーイ版のアクションゲームに常に拘わってくる問題でしょう。でも、ファミコンでの動きを知っていれば知っているほど、気になることも事実です。やや単調になりぎみのＭＡＰも含めて、移植ゲームのむずかしさを新ためて感じてしまいました。ファンの期待がとっても大きかっただけに、ざんねん。（マッキー）



難易度	★★★☆☆

操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
ＢＧＭ	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

●ぼくがゲームをしている場所／連載4回●

『アイドル八犬伝』(トーワチキ)

「どうしてアイドル(偶像)になんかなりたいのさ?」

文／田尻 智

誰でもエンディングゲーム

「アイドルになりたいわ」

と彼女はいった。赤坂見附で偶然会った、高校生の従兄妹は、最近ムチャクチャに芸能界にかぶれている。いつも男闘呼組とか光ゲンジの追っかけをしているが、今日はなんとかというプロダクションのオーディションにいくのだという。

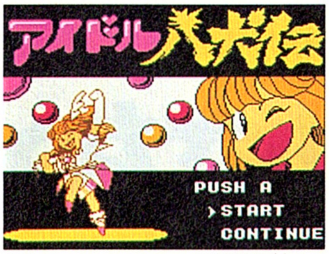
「どうしてアイドル（偶像）になんかなりたいのさ？」

「だってー、テレビにたくさん出て人気者になれるし、好きな歌を歌って、好きなもの食べて、キレイになって、お金もいっぱい貯まって、それにやっぱり大好きな諸星クンにいつでも会えるじゃない」

僕はあえて彼女を咎めたりしなかった。女の子なら誰でも一度くらいは、アイドルになってみたいと思ったりするだろう。僕等の両親はかつて美空ひばりにあこがれたりしたんだろうし、僕等は山口百恵やピンクレディーに魅かれたし、松田聖子や中森明菜もあこがれの的だった。アイドルはどのジェネレーションの少年少女達にとっても、一番至近距離が短かく見えるサクセスストーリーだ。

●

そうした少女のアイドル願望をテーマにしたゲームソフトがある。トーワチキから発売中の『アイドル八犬伝』というアドベンチャーゲームだ。これを遊んでみたら、アドベンチャーゲームの異端児という感じでなかなかおもしろかった。プログラムを、破天荒＆不道徳で有名なカルトソフト『東方見聞録』の㈱ナツメが担当したとあって納得した。



→アイドル八犬伝(トーワチキ) '89年9月14日発売 6000円

●

だいたい一般的にアドベンチャーゲームの楽しみというのは“謎を解いていく快感”にあるという。

ということは、まさにストーリーの中で謎が謎を呼び、複雑にからみ合っているほど、ゲームをやり終えたときの満足度は高いことになる。解けない謎が解ける快感、すなわち苦しい状況から解き放たれる快感は、その苦しみが大きければ大きいほど相対的に高まっていく。アドベンチャーゲームに難しいものが多い傾向も、この辺りに原因がある。

しかし『アイドル八犬伝』は、この点で、はなはだアドベンチャーゲームらしくないといえるだろう。つまり、ゲームをやっていていき詰ってしまうような謎がほとんどないのだ。

だからゲームをしていて「ここはどうしたら先に進めるのかな？」とか「この場面では一体ナニをしたらいいのだろう」と迷ったり考えたりすることが極端に少ない。ただ慢然と遊んでいるだけで、ストーリーは着々と進展していく。そして誰でもエンディングまで楽しめるようになっている。

ようするにこのゲームは、探偵が推理を働かせるように能動的にプレイする（多くのアドベンチャーゲームはそうである）ことを放棄させ、ゴールデンタイムにテレビから流れる２時間ドラマのようにストーリーを語るだけなのだ。僕はそこにＡ級や１級、大作といった力の入った肩書きを捨てた、『アイドル八犬伝』開発スタッフの開き直りを感じるのだった。ゲームを難しくして、10人のうち１人か２人しかエンディングまで辿り着けないゲームを創るよりも、10人が10人最後までプレイできる易しいゲームを創りたかったのだろう。

●

しかし問題もある。そのゲームをエンディングシーンまで遊ぶために、プレイヤーが費す時間、つまり総プレイ時間について考えてみよう。普通、ゲームの途中で進行に詰って悩むような事態が起これば、悩んだ時間の分、総プレイ時間もより多くかかるだろう。そうすると人間の当然の感覚として、50時間でエンディングを迎えたゲームより、100時間かけてエンディングを迎えたゲームの方がスケールが大きいように感じるから、アドベンチャーゲームに、わざと進行がいき詰るようなトラップが仕掛けられることになる。このような理由から、ロールプレイングゲームやアドベンチャーゲームで、易しいといわれるゲームでは、アクションゲームとは正反対に総プレイ時間が短かくなる傾向がある。しかし難度が低く易しいゲームというのは、ときにそのゲーム世界のスケールを、本来より小さく感じさせてしまう危険があるのを忘れてはならない。

●

そしてこれに関連してコストパフォーマンスの問題も出てくる。本来、買ったゲームに対して、プレイヤーの最重要テーマは、それがおもしろいか、おもしろくないかである。だから買って遊んだゲームがおもしろければそれはそれでプレイヤーは満足するのだが、プレイヤーとは欲張りなもので、やはり１本のゲームでなるべく長い時間遊びたいとも思っているのだ。



→主人公の少女エリカが、アイドルになるべく奮闘する

単純にいってしまえば、6000円もするゲームソフトを、わずか数時間で遊び終わってしまったら、いくらそのゲームがおもしろくても、プレイヤーは手ばなしで喜べないのではないか、ということだ。

『アイドル八犬伝』が、ディスクソフトならこういう問題はないのだが、6000円という値段を考えると、時間当たりの単価が引かざるを得ない。



●たじりさとし　1965年東京生まれ。現在㈱「ゲームフリーク」の代表。ライター、ゲーム製作者として活躍中。ファミコンソフト「クインティ」の開発者でもある。

Dragon Quest IV 導かれし者たち JOURNAL

発売日までドラクエⅣの情報を追い続けます

ドラクエⅣの発売まで、残すところ3ヵ月あまりとなりました。そろそろ正式な発売日が発表されるんじゃないかと思う、今日この頃です。

新アイテム「小さなメダル」を紹介

他のアイテムとはひと味違う！

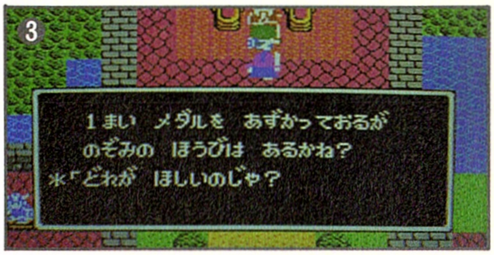
今回発表された情報のメインである、新アイテムの「小さなメダル」を紹介しよう。今までのアイテムとは、ひと味違うタイプなのだ。

ある王様がアイテムと交換してくれる！

「小さなメダル」とは、ドラクエⅣ・ワールドの至るところに隠されている、「宝物」のようなアイテムなのだ。とはいっても、このアイテムは特別な効力や意味をもっているわけではないし、必ずしもゲームの攻略に必要ってわけでもない。実は、この「小さなメダル」には、他のアイテム類とはまったく違う使い途が用意されている。世界にはただ1人「小さなメダル」を収集している王様がいて、その王様のところにメダルを持っていけば、枚数に応じてイロンなアイテムと交換してもらえるってことなのだ。おまけに、交換してくれるアイテムが、他では手に入らないものばかりっていうのも、ウレシイところ。全部で何枚あるのか、また、どんなところに隠されているのかはまったくのナゾだけど、「小さなメダル」捜しがドラクエⅣの1つの楽しみになることは、確かだといえそうだ。







❶ドラクエⅣ・ワールドのどこかに、「小さなメダル」を集めている王様がいるのだ。
❷メダルを手にいれたら、とにかく、この王様のところに持ってくるようにしよう。
❸王様にメダルを預けるとごほうびとして、預けた枚数に応じたアイテムをくれるのだ。何種類かの中から選ぶことができるぞ。

隠し場所もイロイロ

ドラクエⅣでは、宝箱だけでなく、ツボやタンスも調べることができるようになっているのだ。だから、アイテムの隠し場所も、今までにくらべるとはるかに多くなっている。逆に、捜す側としてみれば、あらゆる場所に隠されている可能性が出てくるわけで、ちょっとやそっとじゃ、全部見つけることなんかできやしない。おまけに「小さなメダル」は、世界中のいたるところに隠されてるというので、こうなるとほとんど、ドラクエⅣの世界を使った、〝宝捜し大会〟になりそうだ。ただ、「小さなメダル」は、ゲームクリアーには直接関係しないので、クリアー後の楽しみにとっておいてもいいんだよね。あと、基本的にツボやタンスの中には、それほど重要なアイテムは隠されていないということなので、ご安心を。



↑捜したいツボやタンスの前に立って〝しらべる〟にすればＯＫ。見つけたら、ひたすら調べまくろう

ドラクエⅢにも登場!?

「小さなメダル」という名前を聞いて、どこかで聞いたことのあるアイテムだな、と思った人は多いんじゃないかな。それもそのハズ、実は、この「小さなメダル」というアイテム、ホントはドラクエⅢに登場する予定のものだったのだ。以前、ドラクエⅢマスターズクラブのＱ＆Ａで堀井さんが教えてくれたように、ドラクエⅢにも、プログラムの段階では「小さなメダル」が入っていたとのこと。ところが最終的には、容量の関係でなくしちゃったらしいのだ。だから実際には、みんなも知ってのとおり、Ⅲに「小さなメダル」は登場してこないってわけ。

毎回、容量オーバーに泣かされるドラクエシリーズ。それだけに、陽の目を見ずに消えていったアイテムなんかも、きっと多いことだろう。Ⅲでは、他に「しのオルゴール」なんてアイテムも登場する予定だったらしい。はたしてこのアイテムは、Ⅳに登場するのだろうか？



ロゴマーク製作㊙ウラ話

前号で約束したとおり、ロゴマーク製作にまつわるウラ話をバナナグローブスタジオ社長の榎本氏に聞いてみた。



イメージを崩さずに違いを出すのが大変

●そもそもDRAGON QUESTの文字は、どうしてああいったデザインになったんですか？

「あの文字のデザインっていうのは、実は映画の70㎜マークがもとになっているのねん。ロゴを考えているとき、何気なくそのマークの中にDRAGON QUESTの文字を当てはめてみたら、けっこうカッコ良かったのよん。で、それをもとにして、文字に厚みを付けたり、Tの文字を剣にしたりして、細かな手を加えて、あのデザインになったわけねん」

●それにしても、何で映画のマークだったんですか。

「最初の打ち合わせのとき、えのサンRPGって知らなくて、簡単に説明してもらったら、プレイヤーが主人公になって物語を進めていく、映画みたいなゲームだよっていわれたのねん。で、そのときの映画っていう言葉から、ふと70㎜のマークを思いついたの」

●そうして文字のデザインはできたわけですけど、ドラクエの場合、文字のまわりもけっこう凝っていますよね。

「そうなのねん。あれはまずⅠのときに、文字だけじゃさびしいってことで、テーマにもなっているドラゴンをからめたことから始まったのねん。ちなみに、ロゴで使っているドラゴンの絵も、実は鳥山先生が描いてくれたものがもとになっているのよん。で、Ⅱのときは、Tの文字に剣を使ってることだし、次は盾しかないということで、盾をド真ん中に持ってきたわけねん。そして、ⅢではDRAGON QUESTの文字を剣の柄にして、仲間たちが必ず身につけている玉のイメージでⅢの文字を入れたのねん」

●で、今回のⅣになるわけですけど。

「あんまり詳しくは話せないんだけど、とにかく、剣、盾と続いて、他に中世のイメージで残るものは何か、というところからきていることは確かなのねん。ただ、ドラクエのイメージを崩さずに、Ⅰ・Ⅱ・Ⅲとの違いを出すということで、えのサンはとっても苦労したのねん」

●個人的には、どのロゴがいちばん気に入ってますか。

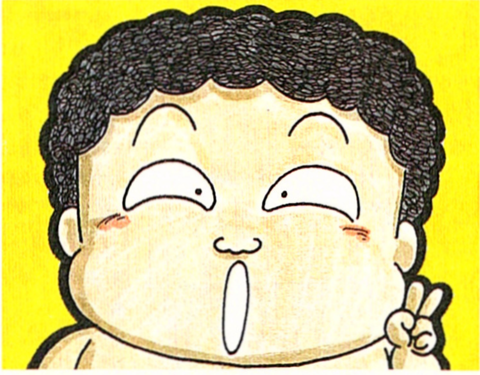
「えのサンは、Ⅱのロゴがいちばん好きなのねん」

●1本につき、どのくらいのアイディアを出すんですか。

「だいたいⅠとⅡが数十点。Ⅲが百数十点。Ⅳでは二百数十点もみんなで考えたのねん」

●そこから、最終的に1点に絞るとなると、できあがるまでにけっこう時間がかかるんじゃないですか。

「そうなのねん。Ⅰのときは1ヵ月かからなかったんだけど、Ⅱで約1ヵ月、Ⅲが約2ヵ月、Ⅳになると約3ヵ月もかかってるのねん。お金を稼ぐのはとっても大変なことなのねん。でも、Ⅳのロゴのお金はもう残ってないのねん。だから、今はⅤのロゴのお仕事が早く欲しいのねん(笑)」



タイトル画面公開

オープニングにも見せる工夫がいっぱい！

みんなお待ちかね、ドラクエⅣのオープニング画面を紹介しよう。



↑画面の下に見える雲は動いているのだ。他にも、ふんだんにアニメーション処理が使われているらしい

今回公開されたのは、タイトル画面の写真1点だけ。この写真を見るかぎりでは、雰囲気しかつかむことはできないが、それにしても、今までのドラクエシリーズとは比べものにならないくらい、凝っていることがよくわかるハズだ。しかも、これだけでなく、さらに凝った仕掛けも用意されているらしいぞ。

雲の向こうに浮かぶ、城のシルエット。何かを象徴するかのようなシーンではあるが、ここには、ストーリーに関係する秘密が隠されているような気がする。いったい何を意味しているのだろうか。

◆◆◆ 今までのタイトル画面と比較する ◆◆◆

Ⅰ～Ⅲのタイトル画面は、どれもシンプル。特に、Ⅲなんかはロゴも出てこない。それでも、ⅠやⅡなんかは当時としては、けっこう凝っているほうだったのだ。今までと同じつもりでいると、今回は驚くことマチガイなし！







†堀井雄二のなんでも情報†

ダンジョンや町の中に隠されている

今回は情報に合わせて、「小さなメダル」についてちょっとふれてみることにしましょう。

Ⅳでは、クリアーのために集めるアイテムっていうのは、できるだけ少なくしてあるんです。ただ物を捜す楽しみを残しておきたかったので、ゲームとは直接関係のないところで、「小さなメダル」を集められるようにしたわけです。宝捜しをして遊ぶためのアイテムですから、たくさん用意しました。その数は、10や20どころではありません。隠し場所としては、まずフィールド上（地上マップ部）に落ちていることはないですね。ダンジョンや町の中の、いかにも何かありそうなところに隠してあります。また、交換してくれるアイテムは絶対に必要なわけではないので、決してムリに捜さなくてもかまわないんですよ。



ドラゴンクエストⅣマスターズクラブ主催

誌上RPG◆大魔王の野望〈第5回〉
——プリシラ王女を救え——

成り行きまかせで始めたこの企画。いったいいつまで続くのでしょうか？　それはみなさんのハガキしだいですから、ヨロシク。

1 やっとのことで城にたどりつくと門番がいった。「ここはクラルーセ城です」—②へ

No.0207 大阪府・平新一 ←

2 門番はひきつづきいった。
「クラルーセ王がお待ちです。何やらお話がしたいそうですが…」
すぐさま王様に会いに行く—㉞へ
まずは城下町を見てから—⑪へ

No.0207 大阪府・平新一

3 「載せてくれてどうもありがとうっ！　お礼にいいことを教えてあげる。このお城から東に行くと港があるの。でも、モンスターにはくれぐれも気をつけてね。無事を祈ってるわ」話を聞きおわったキミは、その家を後にした。
町を出る—㉙へ
他の家に行く—㊷へ

No.0096 奈良県・麗羅16世

4 大魔王？　お姫様？　うーん、私わかんないっ。でも、ラドじいさんなら何か知っているかもしれないわ。たぶん酒場にいると思うよっ！
おばあさんにも話を聞く—⑦へ
立ち去る—㊷へ

No.0052 東京都・白石ありさ

5 「うん、このアイテムはけっこう使えそうだな」アイテムの輝きが2人の瞳にうつる。「さあ、先を急ぎましょう」TATARIは、にっこりほほえんだ。
町を出る—㉙へ
他の家に入る—㊷へ

No.0079 栃木県・湊きゃろる

6 2つの宝箱を見つけた！
どうしますか？
大きい方を開ける—㉗へ
小さい方を開ける—⑨へ
たちさる—㉞へ

No.0208 群馬県・奇妙なナイフ

7 「魔王ダリサージャについて聞きたいのだが…」老人は考え込んでいたが、すぐに顔を上げるといった。「ダリサージャって、だりさーじゃ（誰じゃ）？」
「もういい、行こう」
少女にも話を聞く—④へ
立ち去る—㊷へ

No.0209 広島県・えれめんたる

8 コラコラ、お年寄りの話は聞くものよっ！
—㉔へ

No.0210 徳島県・パタパタ

9 「時の砂」を手にいれた！
これで、都合の悪いコトが起こったときは、いつでも1枚前のハガキに戻ることができるよ。ただし、1回使うとなくなっちゃうけどね。
—㉞へ

No.0025 東京都・ゆかりべまりこ

10 自分の胸に手を当てて、今の行動を反省するよーに！
—㉞へ

No.0075 埼玉県・野安ゆきお

11 城下町は活気に満ちあふれていた。誰も魔王の存在を知らないのだろうか？　何か手がかりがつかめることを願って。—㉑へ

No.0211 東京都・樹羅由紀

12 キミが道を歩いていると、どこからかキミを呼ぶ声がする。
声のする方へ歩いていく—㊳へ
無視して進む—㉘へ

No.0212 高知県・じゃっきり磨っちゃん

13 考え直しなさい！　そんなことじゃ、魔王は倒せないよ!!
—㊺に戻る

No.0213 東京都・あん子

14 しばらく歩いていくと、道が2つに分かれていた。どっちに進む？
右の道—㊵へ
左の道—⑫へ

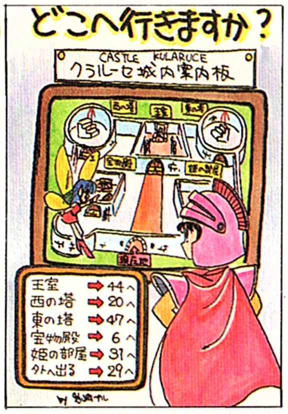
No.0214 東京都・佐藤孝

15 ここは酒場。午後の早い時間ということもあってか、店の中には老人がひとりいるだけだ。
老人に話しかける—㉔へ
立ち去る—⑧へ

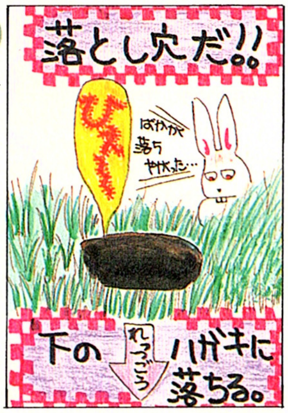
No.0215 埼玉県・おおかみ少年

16 「そのルビーの指輪と、この品物を交換しませんか？」と、店の主人がいっています。どうしますか？
交換する—⑤へ
交換しない—㉓へ

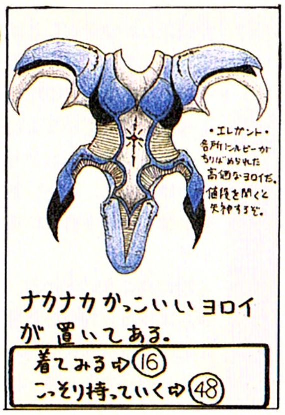
34 No.0048 京都府・岩崎プル



35 No.0022 埼玉県・明日香



36 No.0093 神奈川県・オピピピピ



37 No.0220 愛知県・草薙ぴよ



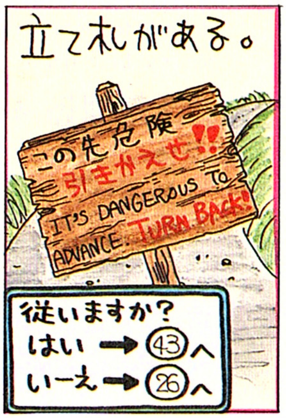
38 No.0221 東京都・JOY



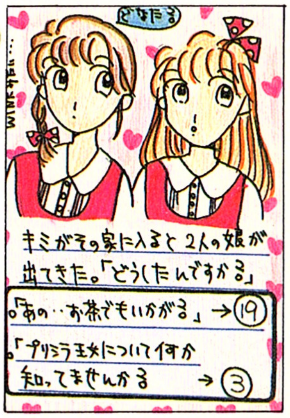
39 No.0043 SKT掛端



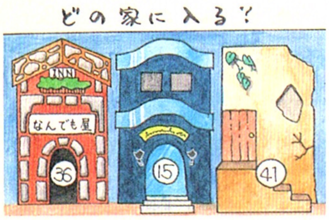
40 No.0196 山口県・竜の女王



41 No.0114 東京都・くりすぴいな



42 No.0058
茨城県・サクセス



No.0216 兵庫県・藤井博

17 キミはクラルーセ城を後にして、決意も新たに次なる目的地へと向かった。—46へ

No.0140 東京都・ねりー・まーく

18 魔物は呪文を唱えた。あたりはピンクの霧に包まれ……キミの意識は遠のいていく。
「しっかりしてよ！」
最後にキミはＴＡＴＡＲＩの声を聞いた…。
DEAD END—①に戻る

No.0063 北海道・ゆーきゃん

19 「冗談にもほどがあるわ！」
キミはその少女に思いっきりひっぱたかれ、追い出されてしまった。
—42に戻る

No.0107 愛知県・山口寛憲

20 私は、昔プリシラ王女の乳母をしていたジルバーです。王女は病気がちなのです。早く助けてください！このままでは…。
よし！ 一刻も早く王女を助けなくては。—34へ

No.0049 愛知県・たけだかずよ

21 キミの目の前には、忙しそうな少女と、道ばたでお茶をするおばあさんがいる。
少女に話しかける—④へ
おばあさんに話しかける—⑦へ
話しかけずに行く—42へ

No.0097 京都府・竜羅剣

22 彼女は話し始めた。
彼女は歌うように話した。
彼女はリズムにのって話した。
彼女は絶好調だった。
彼女の話は終わらない。
キミは相手をするのをやめた。—34へ

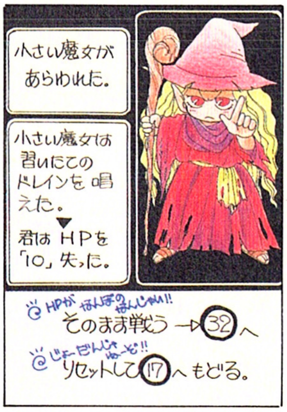
No.0217 岐阜県・あると

23 こんなイイ話は２度とありませんよ。考え直しなさい。
—16に戻る

No.0218 宮城県・二寸法師

24 「…もし、そなたが大魔王を倒したいと思うのなら、最果ての町ボアンに住む若き聖騎士、トーマス＝フェネックを訪ねるがよい」
お礼をいうと、キミは酒場を出た。
他の家に行く—42へ
町を出る—29へ

43 No.0222 東京都・つきみだんご



46 No.0148 神奈川県・かるなばる



No.0094 千葉県・ＢＡＮでい

25 「ボクから逃げようとしてもダメだよ。だって、地球？は丸いんだもん！」というわけで、逃げられない。—18へ

No.0146 新潟県・どらさん

26 あなたは、ゆがめられた森に迷い込んでしまいました。
あなたは、もう２度と出ることはできません。GAME OVER
—17へ戻る

No.0219 兵庫県・ちゃりオルア２

27 キミが宝箱を開けていると、突然、兵隊にとりかこまれてしまった。「城の宝を盗むとは不届き千万！ ひっとらえろっ!!」あっという間にキミは身ぐるみはぎとられて、牢屋にぶちこまれてしまった。
「トホホ…」と思いつつ—10へ

No.0026 東京都・りぴーと

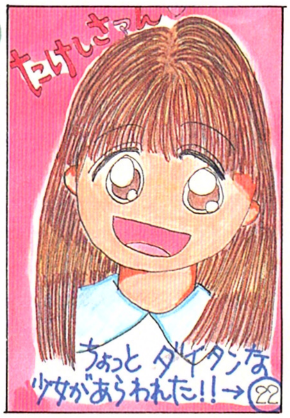
28 —!! 背後に何かがいるのがわかる。
振り向いて正体を確かめる—39へ
逃げる—35へ

No.0155 和歌山県・パープルDRAGON

44 No.0140 東京都・ねりー・まーく



47 No.0151 兵庫県・来夢るな



29 さぁて、これからどうしよう。
城に行く—34へ
城下町に行く—42へ
クラルーセ城を後にする—17へ

No.0083 京都府・すらいむつよいむ

30 また仲間が１人増えた。３人パーティーになって、ますます心強くなったぞ！—33へ

No.0148 神奈川県・かるなばる

31 「私はクラルーセ国の王女です。あなた様をお待ちしておりました。どうぞこの導きのペンダントをお受けとりください」
導きのペンダントを手にいれた！
—34へ

No.0117 大阪府・田中恵

32 …「は、速い！」魔物は想像よりはるかに強かった!! キミは、その速さについていけずに、地面にひれふした。
DEAD END—①に戻る

45 No.0221 東京都・ＪＯＹ



48 No.0092 愛知県・鈴木じゅん



No.0121 広島県・ムラサメ

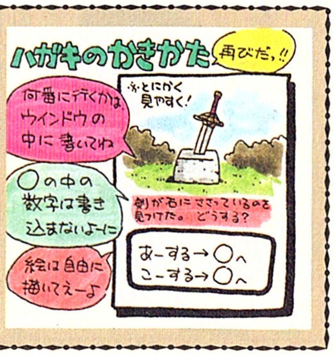
33 遠くに海を見ながら、東へ東へと歩いていくと、港町が見えてきた。
—次回の①へ

No.0154 広島県・まっく

これにて第５回もメデタク終了。新たにＪＯＹちゃんを仲間に加えて、戦士たちの一行は港町へとやってきました。次回は、港町に到着したところからスタートすることになります。どうやらボアンへは、船でいく気配。はたして、どんなできごとが待っていることやら。キミの投稿を待つ！

募集

次からは、右のようにウインドウの中に選択肢を書いてください。こうしたほうが見やすいでしょ。カタチや大きさは自由です。それじゃあ、おヨロ！
●あて先
〒102 東京都千代田区こうじ町5−5−5
ＪＩＣＣ出版局ファミコン必勝本
ドラクエⅣマスターズ誌上RPG係



Dragon Quest Ⅳ MASTER'S CLUB

いろんな人がドラクエに対していろんな意見を持っているけどキミはどう？

DRAGON QUEST Ⅳ 友の会

イム様へのお答え

その1

男勇者のあのピアス。左耳にしかしてません。J誌の袋とじ、ドラクエが初めて発表された時に、男勇者の真正面からの顔があります。

No.0233　千葉県・まろまじ

その2

左の耳にしているのは〝勇気のある者〟という意味だそうです。『ハリマオ』という映画の1シーンにあるのです。その主人公の男性ももちろん左に付けていました。ちなみに右だけに付けるとオカマだそうです。

No.0162　神奈川県・ねこにゃーおん

† みなさん「オカマだから」と無責任な発言が多かったんだよ。

くるとん様への意見

その1

私もカジノにはちょっとひっかかる点があります。しかしなぜドラクエにはIIのころからこんな遊び場があるんでしょうねえ。ほかのRPGにはないからでしょうか。でも彼らの目的は魔王を倒し、世界を救うこと。それをカジノなんかで油売っていていいんでしょうか。なんとなく違和感があります。

No.0031　茨城県・春日あゆみ

その2

カジノなんてただのお遊びですよ。でもお遊びだって必要だと思いませんか。お遊びばっかじゃ問題ですけどね。こんなもの作るくらいなら内容を濃くしろといいますけど、あーゆーのはたいていあまったメモリで作るんですよ。それに、もし内容のほうがメモリ足りなくなったら、おそらくはそーゆーメモリを削るなりなくすなりしますよ。仮にカジノが無駄で、ゲームの内容を濃くするのに使っても、中途半端なメモリじゃたいしたことできませんよ。それがかえってゲームの害になるかもしれませんよ。まぁ、やれてモンスターを1、2匹、そう、たったの1、2匹増やすか、アイテムをちょっと増やすかぐらいでしょうね。イベントなんてとんでもない。いっちゃ悪いけど、あんなカジノみたいのに使うメモリなんてアイテムの時の砂に使うメモリより少ないんじゃないですか？

ちょっといいすぎたかな？　オレのいってることもマチガイだらけだと思うんだけどね。

No.0090　愛知県・恥頭巾

† 恥頭巾、最後の3行が男らしいぞ。「傷ついたらゴメン」とのことだ。

動物型モンスター

動物型モンスターが象徴しているのは「あたたかさ」。非動物型モンスターが象徴しているのは「厳しさ」。この「あたたかさ」と「厳しさ」は日本のRPGファン、とりわけドラクエファンがドラクエを楽しむために必要な2つの心だと思う。アメリカから入ってきた『Wiz』は「厳しさ」を追求したRPGだし、「あたたかさ」を求めて『MOTHER』が作られたわけだ。ドラクエにはこの2つのうちどちらかが欠けてもいけないと思うので、僕は動物型モンスターには賛成でも反対でもない。

No.0133　大阪府・幻・H

† なるほど、この調和がみんなをとりこにしていたワケだ。

ジプシー姉妹の能力

新アイテムの〝銀のタロットカード〟ってすごく楽しみです。道具として使えば占うし、武器として使えば投げつけるんでしょうね。これで占い師ミネアの特殊攻撃はわかりましたが、踊り娘のマーニャはどうなんでしょうね？　実際のところ、やっぱり「おどり」という攻撃あるんでしょうかね。ストロベリーダンスして欲しいと思う今日この頃。どんな効果があるんだろう……。

No.0207　大阪府・平新一

† やっぱしMPの吸い取りじゃあないのかな。

ドラクエがアニメ化

その1

おめでとうっ!!　いやぁ良かった良かった。ゲームでおなじみの魔物（スライムが見たい！）や呪文やアイテムや地名が一体どんなふうに登場するのか！　12月が待ち遠しい。応援しよっ。

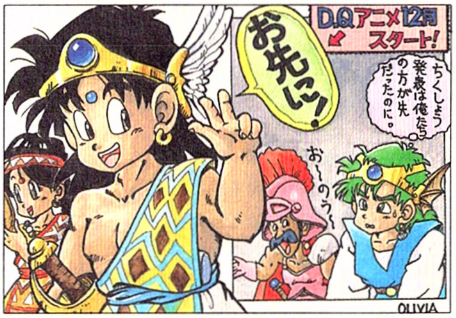
No.0047　東京都・E

その2

祝!!　アニメ化!!　といいたいが、素直に喜べない。内容は全くのオリジナルだというし。『ドラクエ』はファミコンRPGだから面白いのであって…。自分が主人公になりきるわけだから…。

No.0024　埼玉県・勇者うしくん

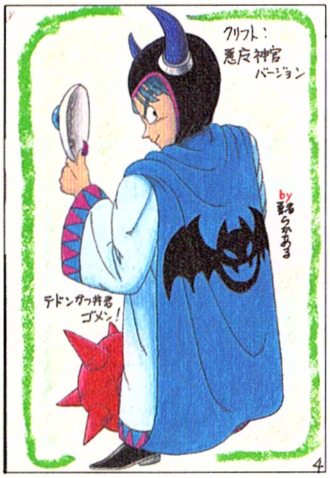
† 2通りの意見がある様子。うしくんタイプがちょっと多いかな。



◀No.0008 福岡県・オリビア



◀No.0044 石川県・NIRUKO



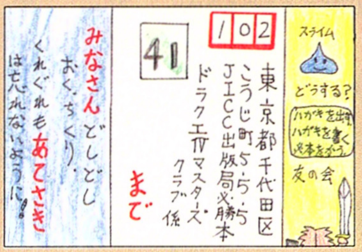
◀No.0109 兵庫県・勇者らかある



◀No.0224 大阪府・D・R

キミの考えをぜひ聞かせて欲しい!!

ソフトの発売がのびのびになっているので、ムッとしてる人も多いかな。そんな怒りや希望、掲載されている人への意見など、ドラクエに関することなら何でもOK。マスターズクラブ、友の会まで送ってね。お待ちしてます!!



◀No.0226 神奈川県・万吉



⦿次来る春はファミコンが一番おもしろい⦿

おおラグジュアリー

春宵値千金

ゴージャスな4本
作品別
花盛りガイド

ドラゴンクエストⅣ
エニックス／'90年1月下旬発売／¥8500

ファイナルファンタジーⅢ
スクウェア／'90年3月発売予定／価格未定

ウィザードリィⅢ
アスキー／'90年3月発売／¥6500(予価)

女神転生Ⅱ
ナムコ／来春発売予定／価格未定



夢中になれる品質保証

「ドラゴンクエスト」「ファイナルファンタジー」「ウィザードリィ」「女神転生」、各シリーズを支える超大作主義がしのぎを削り合う。これはきっと、おもしろくなりそう。

今年ももう10月半ばが過ぎ、あと2ヵ月余りを残すばかり。ここまでを振り返ってみると、どうも強い印象を残したゲームが見当たらない。その原因を考えてみると、それはどうやらドラクエⅣのような気がする。発売の正式決定が出たのが今年1月。それから細部の情報がちょろちょろと滲み出していき、結局来年1月に発売決定。そのプロセスの何と長かったことか。良い意味でも悪い意味でも現在のファミコン界の状況を引っぱっているのはドラクエシリーズなんだから、何とか今年中に発売してほしかった。ドラクエに負けない、いや打ち勝つソフトを作ろうというのは開発に携わる人々の願いなんだから……。そのための目標が来年1月に延びてしまったんでは気も抜けることだろう。

その状況を裏づけるかのような出来事が来年3月に起ころうとしている。名作と呼ばれ多くのファンを獲得しているゲーム、それもRPGのパート2、パート3が立て続けに発売されることが決まったのだ！ 1月にドラクエⅣが発売されて、ユーザーの話題がポストドラクエⅣに何をするかと考え始める3月にファイナルファンタジーⅢ、ウィザードリィⅢ、そして玄人筋での評判が高い女神転生Ⅱの3タイトルが発売される。1月発売のドラクエⅣでゆっくり遊んだあと、まとめて3タイトルが押し寄せてくる、なんて状況が容易に想像できるじゃないか！

しかもドラクエⅣを含めたこれらの4タイトルはいずれもその品質面においてほぼ間違いなく確実に楽しめるといえるものばかり。それぞれに対して賛否両論はあるだろうけど我が必勝本編集部はこの4タイトルに関してはその品質が一定水準以上よりはるか高みにあるだろうということを断言する。凡百のゲームが束になってかかってきても4タイトルのうち1作にも敵わないだろう。まさに「夢中になれる品質保証」なのだ。

思い返せばすべての始まりはドラクエだった。今でも忘れない1986年5月27日。その日、ファミコンのコマンド入力タイプRPGの歴史がスタートした。以来3年数ヵ月の間、さまざまなRPGが生まれては消え、ジャンルとして定着した。そんな厳しい淘汰の競争をくぐり抜けてきた4タイトル。全方位型の幅広いファンのいるドラクエ、ストーリー指向が強く、ドラマ性に主眼を置いたファイナルファンタジー、「人それぞれのウィザードリィ」との言葉通り、プレーヤーの想像力をかき立てるウィザードリィ、そして2年半の沈黙を破って登場する、邪教の館の背徳性が印象深い女神転生。どれを取っても傑作と呼べるものばかりではないか！ 根幹は物語原型を踏襲した、コマンド入力タイプのRPGということで同じところにあると考えられるが、進化論の生命系統樹のようにそれぞれ別のシステム的方向性を追求し、育っていった4タイトル。ユーザーである私たちは神の視点を持って、RPGというジャンルにおける新しい生命創造の瞬間を直に触れることができる。これが幸せでなくて何だろうか。

ただ疑問が生じない訳ではない。4タイトルを横の並びとして見ればまず間違いなく傑作と呼ばれるだけの出来にあるだろうが、縦の並びとして見た時、前作、またはその前よりも面白くなるのだろうか……。期待と裏返しにある不安。それは期待が大きければ大きいほど不安も大きくなる。

その疑問に対する明解な答えは実際にゲームをプレイして終わらせてみないことには出ないものだろうし、シリーズ物の持つ宿命でもある。

ただし、この疑問はシリーズ最新作をそのシリーズの中の1作として考えた場合のみに起こるのであって、完全に独立した作品と考える場合には起きないものだ。例えばドラクエⅢ。発売して数ヵ月の間、やっぱりⅠやⅡの方が面白かったという意見が続出したが冷静になった頃になると、ⅠもⅡも面白かったが、Ⅲもずいぶんと遊ばせてくれたとする意見が多くなったように思う。それはⅢをプレイしてからある程度の時間を置くことにより、Ⅰ、Ⅱと同等の目の高さから見ることができるようになったからなのだ。シリーズで各作品が全く異なるシステムとシナリオ形態になっていない限り、こうした疑問は常にまとわりつくのである。

なぜ編集部がこの4タイトルを推すのか、ここまでの説明でわかってもらえると思うが、まとめてみよう。
①各タイトルはその前作、前々作……でユーザーに信頼を受けている。
②製作側はユーザーの信頼を理解しており、支持を受けた部分を生かし、より良い、面白いゲームを作ろうとしている。
この2点が大きなポイントであり、そこから派生する比較的な視点をもぬぐいさり、仮に最新作をプレイして前作よりつまらないと感じてもそのシリーズ中に受け継がれたエッセンスにより最後まで遊ぶことができるだろう。そして冷静に考えた時、やはり傑作だったといえるのだろう。

来年の発売ではあるが、月日なんてあっという間に過ぎる。今から準備していたって決して遅くはないはずだ！ さて、キミならどのゲームで遊ぶ!?

【ゲームに歴史あり】人気ゲーム、過去に何が起こったか？ 今背負うその宿命とは

ゴージャスな4本 作品別 花盛りガイド

エニックス ドラゴンクエスト

I

●ファミコン初のコマンド入力式ＲＰＧ。物語を中心に展開するゲーム性は当時斬新だった。●波乱万丈のストーリー、主人公とローラ姫のほのかなロマンス、あらゆる面で新たな感動を与えてくれた。「スライム」「ドラゴン」「ローラ姫の愛」「太陽の石」「竜王」「復活の呪文」

II

●前作のシステムを大幅に改良し、３人パーティや航海の要素が取り入れられスケールアップ。●マゼランの大航海時代を思わせる船による冒険は若干ゲームバランスを欠くことになったが、一応成功したといえる。「牢屋の鍵」「雪景色」「ザラキ」「デビルロード」「パルプンテ」

III

●ロトシリーズ完結編。至れり尽せりのサービス精神を発揮し、発売時には大反響を引き起こした。●無関係イベント複合型のスタイルは「ちょっと…」という声も聞かれるが、さまざまなサービスで補っていたのも事実。「遊び人」「お母さん」「ロマリア王」「闘技場」「テドン」「上と下」

IV

宿命 誰もが遊べる大衆的なもので、しかも斬新なシステムを業界全体に提示するのがドラクエたるものの宿命だ。前作のファン向けの内輪ネタも必要だし、発売後のクラシックコンサートも意識して……徹夜の行列に売り切れ対策と頭は痛い!?

スクウェア ファイナルファンタジー

I

●ドラクエの対抗馬を目指し開発。成功を収める。ファミコンらしさを強調。ストーリー性強い。●アニメタッチで表現する戦闘シーンは多くの人を驚かせた。〝グラフィックはドラクエ以上〟との声も。「ガーランド」「飛空艇」「土のカオスのリッチ」「カヌー」「スーパーモンク」「1000年前…」

II

●経験値なし。武器や魔法の使用頻度による成長。地形構造など、新しさを徹底的に追う意欲作。●Ａボタンを押すたびに食い入るようにメッセージを見つめた。ストーリーのスケールの大きさが魅力。「のばら」「巨大戦艦」「かえるになった」「くさいいき」「チョコボ」「最後の長いダンジョン」

宿命 ユーザー層はほぼドラクエと同じ。それでいてドラクエには無いおもしろさを常に盛り込む。これぞＦＦシリーズの宿命だろう。IIで採用されたいくつかの新設定は、好・不評の判断で取捨選択されるはずだ。戦闘時間短縮は当面の課題だが…

アスキー ウィザードリィ

I

●世界初のコンピュータＲＰＧの待望の移植はファミコンＲＰＧで育った新世代にも人気に。●〝想像力が広がる〟〝奥が深い〟から〝神様がいる〟〝宗教だ〟まで、その評価の高さははかり知れない。「グレーターデーモン増殖技」「シュート」「熊の置き物」「支えの盾」「リセット!!」

II

●パソコン版『III』の移植。システム的には前作とほぼ同様のニューシナリオバージョン。●迷宮は全６層。善…悪それぞれの性格の者のみ立ち入り可能なフロアが交互に層を成す。前作に比べ謎解きに重きを置く。「蝶のナイフ」「ポレ」「ポレの奥さん」「やはりあった村正、手裏剣」

宿命 何かとうるさい全国のウィズフリークが相手。前作と、あるいはオリジナルのパソコン版と〝変えなきゃいけない、変え過ぎてもいけない〟このへんのサジ加減こそファミコン版ウィズの背負う重い荷物といえそう。今回は変更点が多いが…。

ナムコ 女神転生

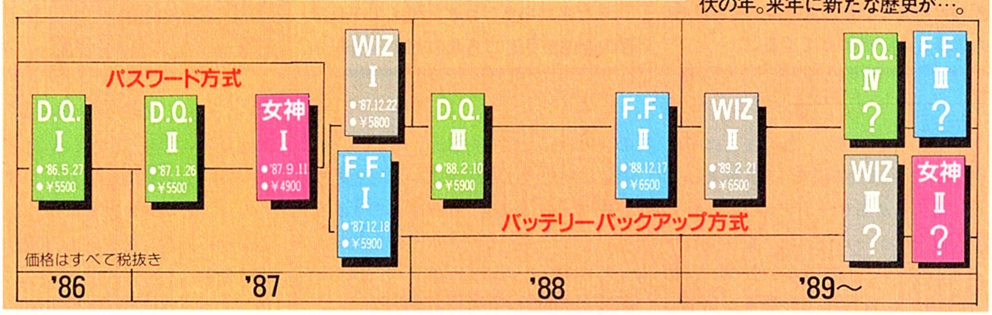
I

●本筋のシナリオより、新しい仲間の魔物を作り出す「邪教の館」が話題に。超巨大３Ｄ迷宮。●広さの割に少ないイベントには不評が多かったが、敵とのかけひきや邪教の館は補って余りあるほど楽しめる。「宝玉をくれないか」「今後ともよろしく」「ビエン」「裏ＤＤＳ」「攻略本」

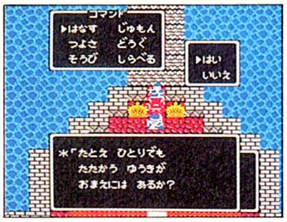
宿命 前作でバカ受けしてしまった「邪教の館」を、どうパワーアップさせるか？ ここにすべてがかかっていそう。とはいえ敵キャラの設定や、マップとの関係で、ゲームバランスをとるのにひと苦労だろう。あとはわかりやすさをどうつくっていくか？

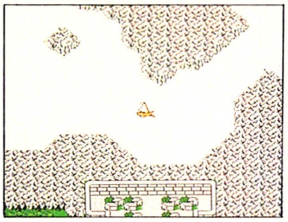
4タイトルの歴史

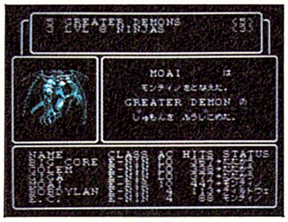
'86年５月に端を発したファミコンＲＰＧは'87年１月のドラクエIIのヒットでブームとなり、同年秋～冬に女神転生、ウィザードリィ、ファイナルファンタジーの第１作を生み出した。'88年２月のドラクエIIIの大騒ぎはいまだ記憶に新しい。今年は雌伏の年。来年に新たな歴史が…。

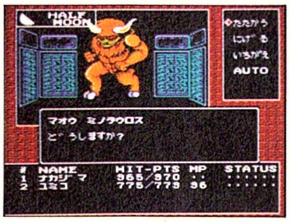


右に４タイトルの思い出のシーンを集めてみた。ドラクエIIIでのドラマティックなイベント、ファイナルファンタジーIIの乗り物、ウィズの強力武器の発見、女神転生のボスキャラ。いずれも忘れ難い記憶を与えてくれた。









©ENIX

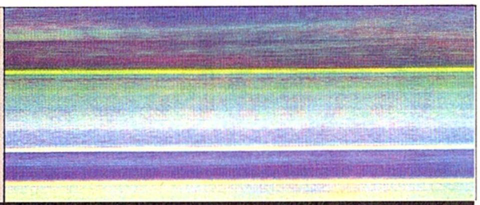
DRAGON QUEST Ⅳ(略称ドラクエ・フォー)

ドラゴンクエストⅣ

●エニックス'90年1月下旬発売　¥8500

ⅢからⅣへの進歩は、今まで以上。システムもシナリオも。

プロデューサー・千田幸信／シナリオ・堀井雄二／プログラム・チュンソフト／キャラクタデザイン・鳥山明／音楽・すぎやまこういち



ファン層　4タイトルの中ではもっともヒットした作品だけにそのファン層も広い。老若男女を問わず、誰でも親しんでいる。特に女性のファンが多いのが特徴。

【ストーリー】

王宮に仕える戦士。ある国のおてんばな姫とその連れである神官とじいや。武器商人。ジプシー姉妹。そして勇者。

世界の平和をおびやかす悪しき影を討ちはらうべく集いし8人。壮大なスケールを誇る冒険が、今、始まろうとしていた。

【解説】

システム的に成熟を見せているRPGは、少しずつではあるが確実に物語重視の方向へと移行し始めている。

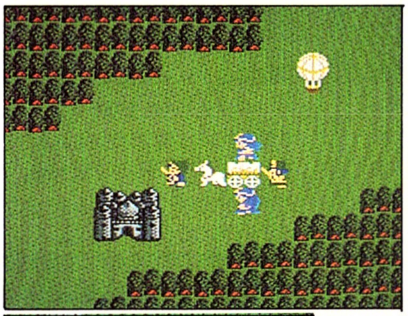
ドラクエでも例外ではないようだ。特に、このⅣでは顕著である。理由は全5章の構成、とりわけ主人公キャラクターを固定してしまった点に見られる。キャラクターの固定とは、いわば役割の明確さを前面に押し出したということ。だから、各章の目的は違う。戦士ライアンは王様の命により、事件解明の旅に出る。武器商人は、よりよい金もうけを探すことになるだろう。つまり、主人公を固定したからこそ、奥の深いストーリーと、さらにおもしろいイベントを組むのに成功したわけなのだ。キャラクターはゲームで遊ぶためのコマではなく、立派なひとりの人間なのだよ。堀井雄二氏がそういったわけではないが、Ⅳを見ると氏のそんな優しさが伝わってくる。

【見どころ】

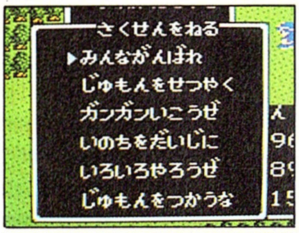
ドラクエの見どころといえば、先にも少し触れた「キャラクターの人間らしさ」だろう。それをより完璧なものとするために盛り込まれている要素をいくつか挙げてみよう。まず、キャラクターがあらかじめ設定されていること。これによって主人公の特徴を前面に出しやすくなった。そして、街の住人も各々の行動パターンを持っていること。より現実に近い世界設定がゲームにリアリティを与える。最後はオート・バトル。単に遊びやすくするためのものではなく、それぞれのキャラクターが自分なりに考えて行動してくれるタイプといえる。戦闘を見ているだけでキャラクターの性格がわかってくるなんて楽しいね。こういった感じで舞台と役者は揃っている。後は遊んで楽しむだけだ。ドラクエⅣが、どこまで映画に肉迫したのか――これは見ておきたいところだね。

細かい部分での見どころは、まだまだある。Ⅲで顕著になった、動きのあるイベント処理。倉庫番を思わせるパズルっぽい要素もあるらしい。本筋とは関係ない人々との会話。仲間になるモンスターって、どんなヤツだろう。ホイミスライムとかかな？

まだまだあるけれど、考えてみればⅣの全部が見どころなのだから困る。



←第5章の移動システムには馬車が加わる。また気球も移動手段として登場するのだ。なかなか多彩である



↓戦闘時の作戦は選んだものにより自動攻撃になる。AIと呼ばれてるが…



←塔の中。基本デザインはⅢと変わらないが、床や扉の模様に差が見られる



↑アイテムの役割も多様化した



→巨木の中に広がる迷宮。とはいってもあまり広くはなさそうだ。昇降はハシゴを使う



←闘技場に換わってカジノができ上がった



↓新呪文"ラリホーマ"。まとめて敵を眠らせてしまう。他にもいくつかある

気になる1点！ここはどうなる？

ドラクエⅡでは「福引所」、Ⅲでは「闘技場」だった娯楽場(？)。回を追うごとに楽しさもヒートアップしているね。本来のゲームを忘れて熱中しちゃった人も多いんじゃないかな。Ⅳは「カジノ」。稼いだお金をコインに両替し、ポーカーやスロットマシンなどで遊ぶのだ。貯めたコインの枚数によって、店では買えないようなアイテムと交換してくれるというから期待は高まるばかり。一体どんなアイテムが出てくるのだろう。アイテム名は普通○○の××という感じだよね。この○○の部分に何が入るかがポイントだと思う。「雷神」とか「稲妻」とかじゃありふれているし……。モンスターの名前が入ったりすると楽しそう。



←ゲーム内ゲームの中では出色の興奮を与えてくれた

ドラゴンクエストⅣに捧ぐエール

まず第一に思うのは、ああボクらは『ドラクエ』の関係者じゃなくてよかったなぁ、ということですね。こんな楽しいゲームを、まったくの観客としてゼロから楽しめるんですから。『ドラクエ』のある時代に生まれてホントによかったと、素直に思いますね。

そこで『ドラクエⅣ』ですけど、もうボクなんか何も心配してないですよ。AI搭載だろうが、8人パーティーだろうが、あのひとたちが作ってる以上はおもしろいに決まってるじゃないか！　とまあ、そんな境地にまで達してますから。

もちろん発売日には並ぶつもりです。並んで買ってこその『ドラクエⅣ』ですからね。ヨドバシカメラの前からすでに冒険は始まってるんですよ。

それでは最後にボクの大好きなアンジーの三戸華之介の言葉を。

「ドラクエ・シリーズをやってない人がうらやましいね。残りの人生のなかで、まだアレをやる楽しみが残ってるんだから」

（とみさわ昭仁）

●アンチドラクエ派のためのドラクエガイド――ドラクエに対する悪口はさまざまあれど、やはりⅢのコレにトドメを刺すでしょう。「なんで大魔王を倒す冒険なのに黒コショウを取りにいかなきゃなんないの？」。イベントと割り切っても割り切れないものが……。他には「このマザコン！」とか「冒険の書が消える」など。人気者はそれだけ敵も多いのだ。

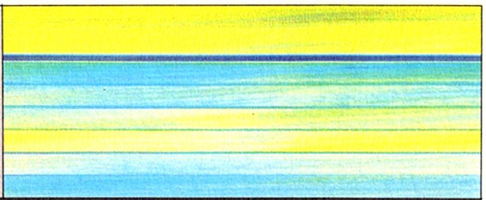
©スクウェア

FINAL FANTASY III（略称ＦＦIII）
ファイナルファンタジーIII

●スクウェア'90年3月発売 価格未定

キャラクターの個性を重視。セリフには細心の注意を払います。

ディレクター・坂口博信／シナリオ・寺田憲史／プログラム・ナーシ・ジベリ／キャラクタデザイン・天野喜孝／音楽・植松伸夫



ファン層　ドラクエシリーズと重なる層が多いが、よりドラマ指向が強く、小説的な要素を求める傾向にある。だが想像力の入る余地が少ないのも事実である。

ゴージャスな4本 超話題作 花盛りガイド

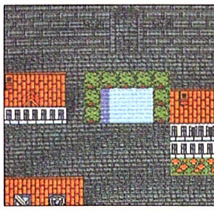
【ストーリー】

ストーリーは公開せず。ただし、IやIIとの関連性はないようだ。

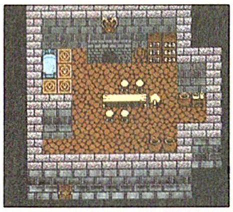
【解説】

ここで特集した4作中、一番ストーリー面に重きを置いている作品は、この「ファイナル・ファンタジー」シリーズである。シナリオの寺田憲史氏は小説や脚本で培った手腕を存分に発揮し、グラフィックや音楽、演出などを伴った映画顔負けの作品となったわけだ。よくいわれることに「RPGは自由でなければならない」というのがある。しかし、そうすると、どうしてもストーリー部分が弱くなってしまう。なるほど自由とストーリーはある意味で対極をなしているわけだ。ここでスクウェアの取った方向はストーリーであった。ゲームというもののストーリー・テリングの手法を極限まで突き詰めていこうとしたのだろう。これは正解だった。中途半端はしない姿勢は実に小気味いい。こういったストーリー性の追求も、IIIで頂点に達しそうだ。容量は前作の2倍の4M。それのほとんどをグラフィックやイベント等に使ったというから期待は膨らむ。ＦＦIIIにＲＰＧという言葉は似合わなくなりつつある。これは双方向映画（インタラクティブ・ムービー）だ。

【見どころ】



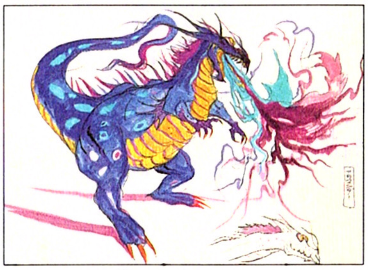
←街の中。前作より若干細かくなったくらいか



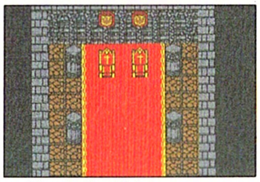
←なかなか芸の細かいところを見せる部屋の中



←「サラ姫」というキャラクター。役割などは一切不明だが、物語の中で重要であることは間違いなかろう



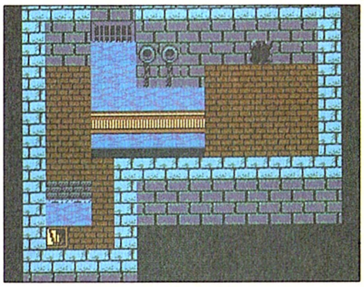
←暴竜、サラマンダー



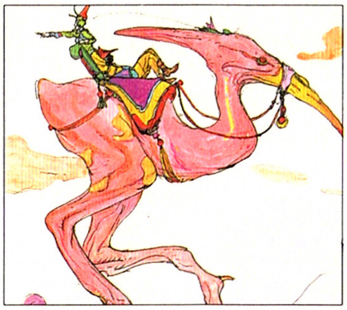
↑王と王妃の広間。どんなドラマがあるのか……

ＦＦIIIの見どころは、プレイアビリティ。つまり遊びやすさだ。時間がかかり過ぎるとの意見があった戦闘を短縮し、ダンジョンの層も比較的浅くしたらしい。これなら、さらにスピーディな展開が楽しめるというもの。その顕著な例は飛行艇。ゲーム開始5分後ぐらいには入手できてしまうというから驚き。これだけでも戦闘回数の減り方がわかるというもの。

また、気になるプレイ時間だが、これは前作のIIとほぼ同じのようだ。戦闘や移動の時間を短縮しているにも関わらず、なぜか。理由は簡単。それだけ多くのイベントを盛り込んでいるからなのだ。そうかと思えば、IIIはIのような経験値によるレベルアップシステムや、（被ダメージによるＨＰの成長は変更されたようだ）IIにあった利き腕の設定を再録するなど新しさを追うばかりではない。こういったユーザー側に立った開発姿勢がやはり名作を産むのだろう。



←どこかの建物の地下室のようだ。壁に開いた穴がミステリアス。秘密があると考えて間違いなかろう

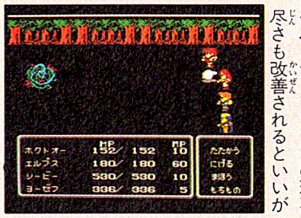


↑IIIも乗り物は多彩にありそう。だから当然チョコボもいる。少しは重要性のあるキャラになったのかな？

気になる1点！ここはどうなる？

Iでは職業選択、IIはあらかじめ用意されたキャラクターによってゲームをプレイした。IIIは、これらの良さを取り入れ、メインキャラクターを20人も用意することとなった。彼らがどのように関わっていくのかはまだ公開されていない。まさか20人パーティーなんてことはないとは思うけれど。ねえ。

予想されるのは、最初に選んだキャラクターによってゲームの展開や仲間が変わってくるパターン。また、メインキャラクターが敵となってしまうことだって十分考えられる。そして、彼らを取り巻く数多くのサブキャラクターたち。いずれにせよ、複雑な人間を軸にした緊張感溢れるストーリーを味わえることは確かのようだ。



←パーティアタックの理不尽さも改善されるといいが

ファイナルファンタジーIIIに捧ぐエール

ここ2年ほど、『ファイナルファンタジー』をプレイして年を越すというのが、ぼくの年末行事になっている。数日間真剣に取り組んで甘酸っぱい感動を味わい、そして新年を向かえるのがなんともいえず爽快なのだ。

『ＦＦ』シリーズのおもしろさは、ドラマチックなストーリー展開、そしてキャラクターとの出会いにあると思う。最後まで冒険を続けた人なら、きっとぼくの気持ちをわかってくれるだろう。身代わりになって倒れたヨーゼフやミンウ。陽気な女海賊のレイラ。根性の騎士リチャード。みんないいやつだった。ゲームの中での話とはいえ、共に旅を続けた仲間として彼らには友情を感じている。

実は『ＦＦIII』の発売が来春になったと聞き、ちょっぴり残念でならない。今年の年末は寂しくなりそうだが……、でもまあ待つとしよう。そのぶん、前作にも増して楽しませてくれるにちがいないと、僕はそう信じているのだ。

（田中利昭）

●アンチＦＦ派のためのＦＦガイド――圧倒的に多いのが「ストーリーが1本道すぎる」特徴はそのまま欠点になってしまうといういい例だね。まだまだある。「戦闘の指差しがうっとおしい」「味方を攻撃して強くなるなんて」「魔法の熟練度が無意味なものがある」「アルテマがほとんど役に立たない」など。IIIではこれらの悪口、批評を弾き返すことができるか！

©ASCII／GAME STUDIO

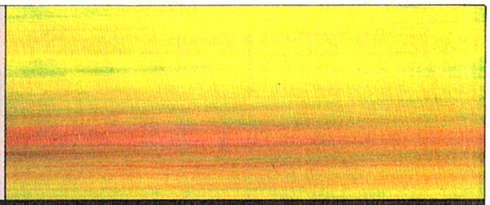
WIZARDRY III（略称ウィズIII）

ウィザードリィIII

●アスキー'90年3月発売　¥6500

違うウィザードリィではない。新しいウィザードリィが欲しい。

原作・R・ウッドヘッド、A・グリーンバーグ／プログラム、日本語版リメイク・遠藤雅伸／キャラクタデザイン・純弥純／音楽・羽田健太郎



ファン層　想像力豊かで感情移入が得意な人。これがウィザードリィのファンたる最重要条件である。ゲームの中への埋没度が高いので想像力は豊富なほど良いのだ。

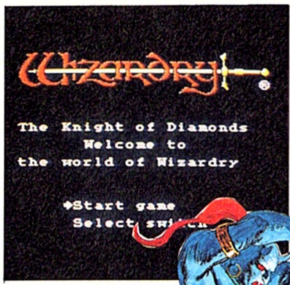
【ストーリー】

リルガミンは、ニルダの杖の魔力により如何なる外敵からも完全に護られた都市であった。しかし。その魔力はリルガミンに生まれた者に対しては何の影響も与えなかったのだ。だから魔人ダバルプスが王家を滅ぼすことは可能だった。この襲撃から逃れたマルグダ王女とアラビク王子は、ダバルプスを倒すため〝ダイヤモンドの騎士〟の装備を手に入れる。激しい死闘の末、魔人に打ち勝つが、断末魔の呪いの言葉に戦場となった城は崩壊し、後には大きな穴だけが残った。王女と王子、そして杖は消えていた。もしも、このまま杖が戻らなければリルガミンは…。

【解説】

知っている人もいると思うが書いておこう。パソコン版とファミコン版ではIIとIIIが入れ替わっているのだ。なぜIIの移植（つまりファミコンのIII）が後回しになったのか。それはIでレベル13まで育てたキャラクター用に創られたシナリオだからである。当然、キャラクター・メイキングなどない。これをこのまま移植するわけにはいかないね。そこで後回しにして、対策を練った。そういうことであろう。結果、登場したのは「移植」ではなく、それをベースとし、遠藤雅伸氏がデザインしたものだった。

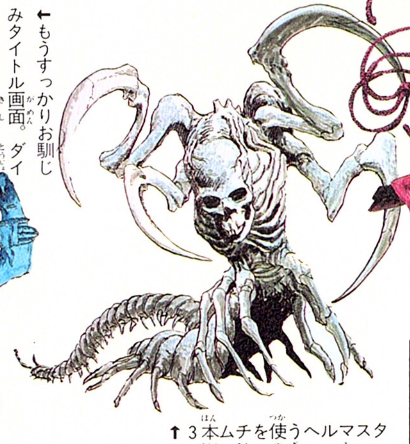
ゴージャスな4本立花盛りガイド



←もうすっかりお馴染みタイトル画面。ダイヤモンドの騎士、登場



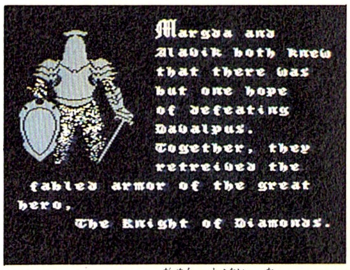
↑末弥モンスターデザインは不滅。それにしても薄気味の悪い姿だ



↑3本ムチを使うヘルマスター。頭と足が山羊だ。見るからに強力そうである



↑エアジャイアントは体表の青さが幻想的な雰囲気を出してる

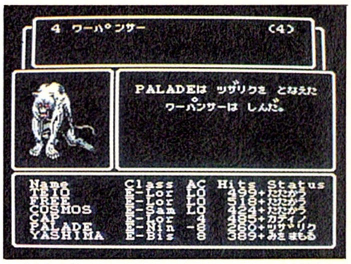


↑バックストーリー画面。書体が変わった。KOD'S（コッズ）アイテムを装備

【見どころ】

ウィズIIIの見どころは、何といっても遠藤雅伸氏のアレンジャーとしての手腕。戦闘やアイテム探しよりも謎解きの部分に重点が置かれていた原作だが、どうやら基本的なストーリー以外はほとんど変わるらしい。次のフロアへの階段の手前に〝ダイヤモンドの騎士〟の装備（鎧や剣など）がひとつずつ待ち構えており、パーティーに襲いかかってくる。これらに勝つと強力な武具となる基本設定に、遠藤氏はかくれモンスター的存在を追加し、アレンジャーとして腕をふるう。また、キャラクターのレベルが1から始まるので、敵モンスターを設定しなおし（噂ではIやIIからの登場も）、迷宮の造りも変更した。この中でも特に期待してしまうのが、「迷宮の変更」。遠藤氏はマッピングのマニアとして有名なので、さぞかし凝った迷宮になるだろう。マッピングのおもしろさを知り尽くした氏だからこその迷宮を期待したい。

楽しみにするなという方が無理だね。



↑新呪文、「ツザルク」をとなえた！　他に「ラダルト」「メリト」などが追加された

気になる1点！ここはどうなる？

ウィズIIIがアレンジ（というよりリメイクか）されたことはすでに触れた。これは、呪文にもいえることなのだ。アメリカではウィズVが少し前に発売された。このVは呪文体系が変更になっており、そのいくつかがIIIにも登場することとなった。現時点ではどれが採用されているのか不明なので勘で書く。まず「Litofete」。これは浮揚の呪文。穴が開いていたりして通れない時に使う。次に「Katu」。こちらはモンスターや迷宮内で出会った人たちを魅了する呪文である。少し考えるだけでも色色と使い方がありそう。

IIIではこういった追加呪文が謎解きに関与するのではないかと思う。コイツは気になるぞ。詳報を待つのだ。



←使えない呪文のシェイプアップも行われるとか……

ウィザードリィIIIに捧ぐエール

手塚一郎という男を語る時、ウィザードリィを抜きにしては不可能である。ファンタジーの道へ引きずり込まれたのも、小説を書くなどという大それたことをしてしまったのも、ウィザードリィの存在があったからこそなのだ。

最初にウィザードリィがあった。つまりは、そういうことである。

初めてアップルでウィザードリィに触れた時の衝撃は、今でも忘れることはできない。それまでSF一辺倒だと思っていたゲームが突如ファンタジーの衣をまとって現れたのである。

科学の産物で夢を見るとは……。

それは、情報過多の現代では決して味わうことのできない甘い夢だった。こういった仕事をしているくせに情報の多さを呪ってしまう自分に気がついた。もうウィザードリィの情報は聞きたくない。リメイクされたウィザードリィIIIは、ぼくにとってチャンスだ。もう一度、夢を見るための。

だから、最高最大級のエールをウィザードリィIIIに送りたい。

●アンチウィズ派のためのウィズガイド——「暗い」。この一言がアンチウィズ派の切り札だ。確かにずっと迷宮の中だし、BGMも決して威勢よくないし、のめりこまないとつまらないし…。でもいったんのめりこむとハマるのもウィズの楽しみなんだけどね。自らの中にドラマを構築させるシステムは端で見てあまり明るく感じるもんじゃないわな。

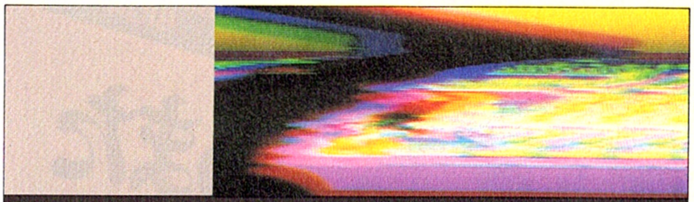
製作・ナムコ

MEGAMI TENSEI II（略称メガテンII）
女神転生II

●ナムコ 来春発売予定 価格未定 製作・ナムコ

凋落した神としての悪魔の存在を意識したシナリオになる。

※このゲームはシャープC.には対応しません。／画面写真は開発中のものです。
©NAMCO LTD.／西谷史／徳間書店／ムービック／シップス



ファン層 熱心なRPGファンで、ドラクエスタイルに飽きた、3D迷宮が苦にならない、ナムコファン。こんな人だろう。ゲーム全般に対してマニアックな人たちだ。

【ストーリー】

それは20世紀末、最終戦争が勃発した。特権階級の人々がシェルターに逃れたことが原因となって生じた無政府状態に、またこの混乱に乗じて出現した悪魔による無秩序状態が訪れた。

世界は、荒れ果てた戦場であった。

人々は恐怖の日々に疲れ、救世主を求めるメシア教と、悪魔との共存を望むディーバァ教とに分かれ、激しく対立していた——。

2036年、東京。そんな地上と隔絶されたシェルターに住むひとりの少年に思いがけない事件が起こったのである。

【解説】

上記の物語のように、この作品は、いわゆる続編ではない。Iが原作モノであったのに対し、IIはまったくのオリジナル。それでもなお“女神転生”の冠がつくのは、そのネームバリューとシステム面での継承をアピールする手段なのであろう。

が、だからといって単に舞台を変えたりしただけのものではないのだ。

中でも目立つのがイベントの増加とそれに伴うストーリー面の強調。Iがおよそ RPGらしからぬ様相を呈していたのにあれほど楽しめたのだから、まさに鬼に金棒、といったところか。

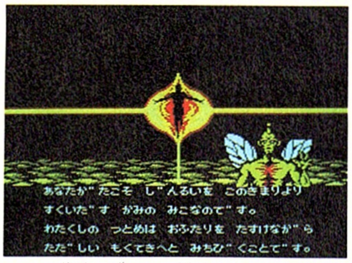
【見どころ】

これは、やはり悪魔関係に尽きる。

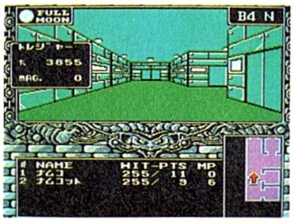
女神転生シリーズで興味深いのは悪魔に種族だけでなく、属性も持たせた点だ。属性とは、いわば戒律。わかりにくければ性質としてもいい。例えば同じ日本人でもアントニオ猪木と南野陽子がいるように、同一種族の悪魔でも個体差を出そうとしているのであろう。つまり、これは個性の設定だ。

この“個性”が、IIではより明確に打ち出されている。Iと比べれば、属性が20から25へ、悪魔の数も150から250と増加しているのが分かる。交渉によって悪魔を仲間にしていくこのゲームだから、そこでのかけ引きが、さらに重要となるわけだ。同時に、悪魔を合体させて別種を創り出す「邪教の館」もおもしろくなる。Iでは1ヵ所しかなかったが、IIは複数存在しているようだ。しかも、場所によって少々違った合体が楽しめるかもしれない。

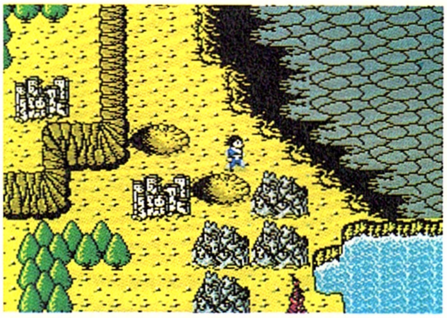
3体の悪魔の合体はほぼ決定らしいが、他にも、ある場所だけの特別合体とか、突然変異なども考えられる。またしても、メインのゲームそっちのけで熱中しそうだね。

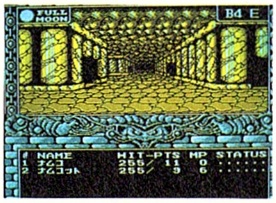


↑デモ画面。右にいる悪魔はパズス。全編を通じてポイントとなるキャラクターだ。



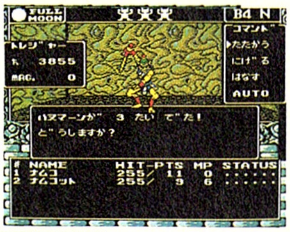
←迷宮のデザインは細かくなったが大巾な変更はない





↑このグラフィックデザインには圧倒される。3Dではトップ級だ

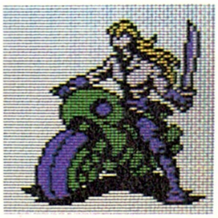
←地上マップのスタイルはよくあるタイプのものだといえよう



→敵の数や状態が一目でわかる表示が上についた









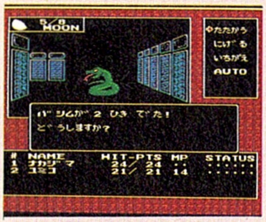
←モンスターデザインはデザイナーが変わったのか、前作と雰囲気がかなり変わっている。ただし、種属や属性などの変更はなく、新たに追加されたものもあるのだ。

気になる1点！ ここはどうなる？

“月齢”という言葉がある。新月を1とした、月の満ち欠けを表した日数のことである。女神転生は、これをゲームに取り入れていたことを覚えているだろう。月齢は悪魔の強さに影響を及ぼすわけだ。しかし、実際に遊んでみると、気にするものでもなく残念であった。この月齢がIIでも採用されている。しかもIでの反省を込めてか、かなり重要視されるべき要素らしい。

IIにおいて月齢が及ぼす影響は悪魔の強さだけではないだろう。おそらく先にも書いた種族や、または属性などにも深く関わってくるはずだ。

自分で操作することのできないこの月齢が、どこまでゲームをおもしろくできるのか。気になるところだ。



←前作では32歩進むごとに8分の一ずつ変わった

女神転生IIに捧ぐエール

この業界に入ってもう4年近くが経とうとしている。星の数ほどのゲームを紹介し、攻略し、記事や本を作ってきた。その中でもひときわ心に残るのが「女神転生」であった。

当時のボクは某社の攻略本をメインの仕事としており、そのうちの1冊として「女神転生」の攻略本を書いた。3D迷宮のRPGはそれまで1度もプレイしたことなく、不安はあったがいざ始めてみるとビックリ。まったく見たことのないシステムが取り入れられていたのだ。「AUTO」コマンド、モンスターとのかけひき、邪教の館……。仕事であることも忘れてのめりこんだ。おかげで攻略本の方は我ながら良い出来になり、好評を博した。

「II」はあらゆる点でスケールアップが図られているという。ことにモンスターは250種！ 世界各地のありとあらゆる悪魔、モンスターにマシン類も加わるとは……。敵ながら愛しいヤツらの新たな姿がどんなものか、想像はどんどん膨らんでいく。（成沢大輔）

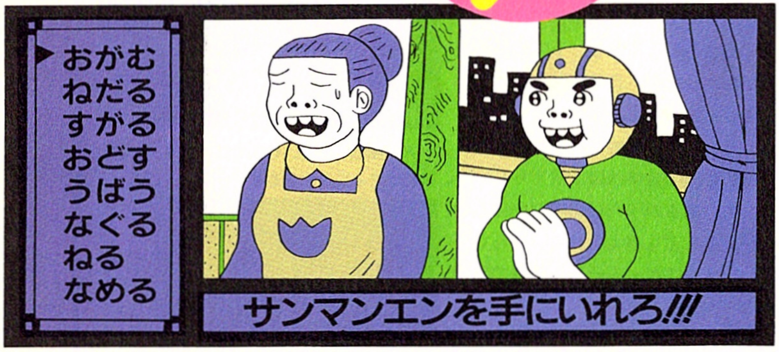
●アンチ女神転生派のための女神転生ガイド……「マップの割にイベントが少なすぎる」「攻略本なしじゃ解けない」「主人公の名前が変えられない」「謎解きが難しすぎる」まったくその通り。何も反論できません。でもね、邪教の館とかグラフィックとか戦闘システムとかいいものもあるじゃない。「敵がうっとおしい」う……ナムコさん、IIでは言わせないでね！

WATCHING BIG4

余談もまた楽し

おもしろ番外コラム集

文/手塚一郎

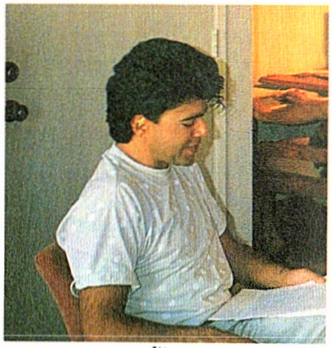


4本同時に遊ぶとサンマンエン？ このことを考えると財布は軽く、気は重く…

紹介した4本のRPGが、どれもおもしろいものだということはわかった。だけど、気になるのはその値段だよね。現時点で価格表示（予価だけど）があるのはドラクエⅣ（8500円）とウィズⅢ（6500円）だけ。まあ、残りの2本も似たようなものか。ただし、ナムコについては女神転生Ⅱと同じ4Mの「ナムコクラシック」を5900円で発売したという実績があるので少し安くなるかもしれない。で、計算してみる。4本全部買うと……何と約3万円！ どれから買えばいいのか迷う。迷ったならまとめて買っちゃうのもひとつの手？



ロバート・ウッドヘッド（31歳）
パソコンではシナリオ5まで発売された
ウィザードリィの総本山はこのお方



ナーシ・ジベリ（32歳）
昔は5週間で1本のペースで開発してた
ことも。まさに天才プログラマー

N・ジベリ氏（ファイナルファンタジー プログラマー）とR・ウッドヘッド（ウィザードリィ 原作者）のアメリカでの日常生活は豪勢

ナーシ・ジベリ氏といえば、FFシリーズのプログラマー。アメリカ人である。話によると気むずかしい反面非常に茶目っ気たっぷりで、放浪癖まであるらしいからよくわからない人物だ。フェラリーを3台も持っているらしい。もちろん仕事の方も凄い。FFシリーズで見せたプログラム・テクニックが半端じゃないことからもわかってもらえるだろう。おもしろい逸話がある。FFでセレクトボタンを押すとマップが表示されるが、これはジベリ氏がスタッフを驚かせようとして追加した"遊び"だったとか。単に仕事として割り切るのではない、芸術家的気質を持った人なのだ。一方、ウィズでお馴染みのロバート・ウッドヘッド氏。彼は「ロバート・ウッドヘッド・インク」なる会社の社長をつとめる身だ。この会社から、「サーテック」や「アスキー」を通じて彼の作品は流通している。元来陽気な彼は、大きなジェスチャーとジョークで、来日するたびにウィズファンを喜こばしてくれている。ゲームの暗さはみじんも無い明るい人だ。今は、手品とダイエット、それと飛行機の操縦に夢中だという。意外そうで、納得もできちゃう2人の側面…。

グッズもBIG。¥300000の盾に¥298000の宝箱は人気のしるし？



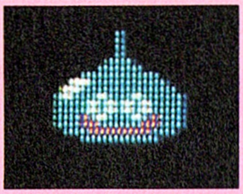
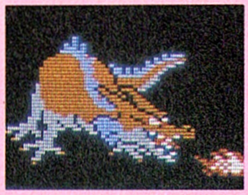
➡スライムぬいぐるみに囲まれているのが、その「宝箱」。全国約25のお店にあるらしい。見かけたらチェック!!
問エニックスグッズ局／03－369－8982まで

⬅ウィズのシンボルロゴがかっこいい。今、買えばきっとあなたが日本第1号!?
問アスキー直販部／03－486－7114まで

ウィズとドラクエのグッズも最近はかなり充実してきたようでファンにはうれしい限り。だけど、その中に異常に高価なものが混じっていることに気づいたかな？ ここでは、そういったものをふたつ紹介してみたい。まずはウィズから、ウィズは、キャラバン（イベントね）用に青銅の盾を造った。これを会場内に飾ろうというわけだ。と、ここである考えが頭に浮かんだ。鋳型が残っているのだから、希望者がいたら実費（青銅代）を払えば盾を造ってあげてもいいな、と。盾の大きさは54×43cmで重さは約8kg。で、問題の実費は、何と30万円。買う人なんているのかな？ 続いてドラクエ。デパートによってはドラクエ・グッズ専門コーナーがある。そこにディスプレイされている宝箱に気づいた人はいるかな？ この宝箱を買うことも実はできるのだ。ある日、エニックスにTELがあった。上品そうな奥さんからだ。彼女は、あの宝箱を買いたいという。そこでエニックスの人が29万8千円なる値段を告げると……。奥さん驚く。その後、彼女は購入を丁重に断わり、TELを切ったそうだ。当然だってば。普通は買わないよねえ。盾が30万円で、宝箱が29万8千円だぜ、まったく。ところが、このうち宝箱の方を買おうという人がいるらしいとの情報をつかんだ。誰か？ 何とすぎやまこういちさんだった。宝箱をいたく気に入り、秘かに購入の決意を固めているとか…。驚きました。

RPGの定番キャラ"スライム"と"ドラゴン"考察

ドラゴンクエスト

ファイナル・ファンタジー




ウィザードリィ




女神転生




4作品に共通して出現するモンスターとしてスライムとドラゴンを抜き出して載せてみた。まあいいじゃないの。さて、スライムといえば「ドルアーガの塔」からのイメージのせいか最弱モンスターと考えられがちだね。対するドラゴンは、その風貌とも相まって最強モンスターのひとつとされている。こういったことがRPGの定説となりつつあるようだけど、実際に見てみると各作品によって、スライムとドラゴンが占めるモンスターとしての地位(?)が若干異なることに気づく。例えば、スライムが最弱モンスターではないゲームだってあるのだ。うーむ、これは、つまり制作者のモンスター観——ひいてはファンタジー観ともいえるのではないだろうか。モンスターをじっくり見てみると制作者の性格とかもわかるかな?

発表! 冒険者物価指数

4本のゲームの物価指数を調べてみた。対象としたのは"宿屋の代金"。まず、ドラクエⅠ。ラダトームの宿屋は1人6ゴールド。次にＦＦⅠ。これは人数に関係なく30ギル。ウィズⅠは簡易寝台が10ゴールド。女神転生は1ＨＰにつき1マッカ。こうして考えてみると、ウィズが一番高い。簡易寝台は10ゴールドで1ＨＰしか回復できないからだ。逆に一番安いのはドラクエⅠ。3人でも18ゴールドで済むからね。次がＦＦⅠ。女神転生も高いが、それでも3位ってところ。住むならドラクエの世界がいいかもしれない?

世界	通貨単位
ドラゴンクエスト	G ゴールド
ファイナルファンタジー	G ゴールド
ウィザードリィ	ギル
女神転生	魔貨 マッカ

こんなことして意味があるのか?イメージ爆発『もののたとえ!!!』

何かマズいことをいってしまった時、その後で、「いやー、もののたとえだよ」といってゴマかすことが一時、編集部で流行った。

別にこの4本のソフトがマズいことというわけではないけれど、いろいろなものにたとえてみた。すると出てくる出てくる。同じRPGとはいっても、各作品にはそれぞれの色があるものだね。驚いた。

ちなみに、もののたとえ人はヒラ坊、成沢大輔、忍者根本、手塚一郎の4人。ただし、「有名人」の項目に関しては小僧作山の意見をそのまま載せてみた。ぼくらは、この4本に対して、こんなイメージを持っていた。キミはどんな風に考えているのかな?

	ドラゴンクエスト	ファイナルファンタジー	ウィザードリィ	女神転生
花	ヒマワリ	カーネーション	薔薇	アザミ
食べ物	チャーシューメン	ハンバーグ	もりそば	キムチ
学校行事	入学式	遠足	卒業式	避難訓練
本	大衆小説	少年・少女文学	純文学	幻想文学
スポーツ	野球	サッカー	登山	バドミントン
季節	春	夏	秋	冬
動物	犬	パンダ	猫	キリン
寿司ネタ	中トロ	タマゴ	アナゴ	赤貝
有名人	美空ひばり	川嶋紀子さん	F・ジョイナー	デーモン小暮
シューティングゲーム	ゼビウス	ファンタジーゾーン	スターフォース	グラディウスII
観光地	軽井沢	清里	上高地	熱海
病院	内科	歯科	神経科	整形外科
学校の科目	国語	社会	道徳	保健体育

ゴージャスな4本・特別花盛りガイド

ドラゴンボールIII 悟空伝



オールキャストでおくる悟空伝の始まりだ!

ドラゴンボールIII「悟空伝」の楽しさのひとつは、ピッコロ大魔王までのお話の人・動物・魔族などほとんどが登場してくれるところだ。これだけ出てくれると、ファンにとってはこたえられないネ。いったいどのキャラがどこで登場してくれるか、カードめくりしながらわくわくどきどき悟空を成長させながら楽しみましょう。

戦闘


→なるべく星の数の多いカードを残そう


→ある程度レベルが上がるとストップ!


→如意棒があると武器攻撃が可能となる


→曲がるカメハメ波と武器の連続攻撃だ!

運まかせでも戦術は大切なのだ!

戦闘は悟空のレベルアップの基本となる。勝てば修行ポイント獲得で負けると即ゲームオーバーという天国と地獄の厳しさなのだ。だから、戦闘は絶対に勝たないといけない。勝負はカードの星の数。多いほうが攻撃権を得る。そこで、フィールドを歩くときはなるべく、星の数が少ないカードを使い星の多いカードを残して戦闘に備えたい。

戦闘態勢に入ったら、どんなカードがくるかは運まかせ。そこでどのように戦うかという戦術も大切になってくる。カード1枚勝負にするのか、5枚勝負にでるか。これは実戦で何度も失敗しながら覚えていこうネ。

また、レベルが上がってくると複数の必殺技を使えるようになるから、この使い方もキーポイントとなるぞ。

修業


→悟飯が登場して神経衰弱だ


→亀仙人の星の数以上を出すのだ


→カリン様の漢字の数以上を出せ


→ポポの星、技、漢字のどれか同じ物を

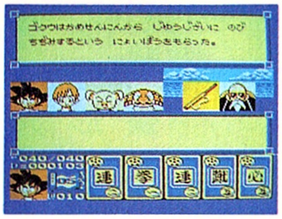
レベルアップ以外にも修業は使えるのだ

修行はカリン様、ミスターポポ、亀仙人の3人がつけてくれる。それぞれのカード勝負に勝つと修行ポイントをくれるんだ。ほかに悟空のじいちゃん御飯の神経衰弱ゲーム、牛魔王のカード総入れ替えがある。

このゲームでは、レベルは一定まで上がると、ある地点を過ぎるまでは上がらない仕組になっている。そのレベルまで上がってしまうと修行は必要なくなるんだけれど、この修行、ポイントかせぎのほかにもいろいろ利用法があるんだ。まず、カードの星数が少ないときにここで少ないカードを使ってしまえばいい。あるいは牛魔王と会ってカード全部とりかえてもらっちゃうとか。みんなもいろんな利用法を考えてみよう。

アイテム

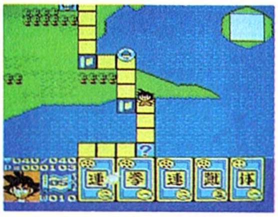

→ブルマのカードにはアイテムがいっぱい

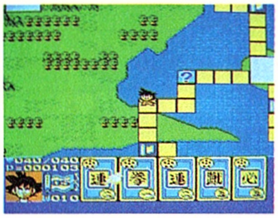

→旅の途中でアイテムをもらえることもあるゾ

ブルマはエライ!

アイテムマークのとこへいくと、ブルマがアイテムをくれる。これもカードめくりでなにに当たるかはわかんない。食料品、必殺ポイントアップアイテム、ねずみ、飛行機などブルマはアイテムをいっぱい持っている。でも、中にはスカもあるからネ。カードの星数が1個や2個があったら、このマークをいったりきたりしてアイテム増やすと一石二鳥なのだ。ここでアイテムを稼いでから、強いヤツとの対決に臨むのだ。

道ができる


→海に浮かぶ島への道がない。さてどうやって?


→亀仙人に会うことができる道が開けるのだ

次の地点へいくには?

このゲーム、いかなければならないところはとっても多い。でも、いきなりどこでもいけるかというと、そういうわけではない。あるポイントでアイテムを見つけるとか、情報を得るとかしないと道が開かれないのだ。たとえば、亀仙人の家は海に浮いていて、いかれない。でも、亀を助けて如意棒を見つけることによって道ができる、といったぐあい。

ときには全体マップを出して確認しながら進んでいくといいと思うよ。



悟空のいく道は果てしなく険しく、そして楽しいのだ

このゲームでは、悟空はいろんなところを歩いて修行して強くなっていく、というのが基本中の基本なのだ。そのために、敵と戦ったり、修行をつんだり、いろんなイベントを体験して、アイテム探して、さまざまな仲間と巡り会う。

シナリオはオリジナルだけれど、マンガのストーリーがふんだんに盛り込まれていて、プレイするとマンガのシーンが目に浮かんできて楽しい。そして、レベルアップとともに、最後はマンガにもあったとおり悟空は子供から青年へと成長していくんだ。

ただ、そこへたどりつくまでの道のりはとっても険しい。マンガでおなじみの強敵たちが悟空の行く手を阻んでいる。でも、昨日の敵は今日の友、今日の敵だって明日には友達になることもある。こんな出会いを繰り返して、厳しくも楽しい旅をしてほしい。



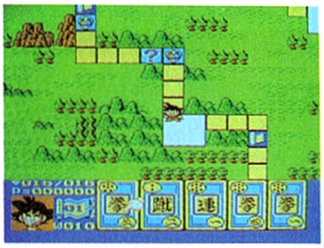
©バードスタジオ／集英社・フジテレビ・東映動画・バンダイ

フライパン山の火を消すには？

最初は悟空はひとりで旅に出るんだ。そして進んでいくといろんな仲間に会うことになるんだけど、まず出会うと思われるのがウーロン、海ガメそしてヤムチャ、プーアル。でも、最初からお友だちというわけではなく、敵としての出会いもあるのだ。ヤムチャに勝つとフライパン山への道が開ける。ここで牛魔王と出会って、山の火を消すために芭蕉扇を探してほしいとたのまれる。そこで、悟空は海ガメをともなって亀仙人のところへ進むのであった。

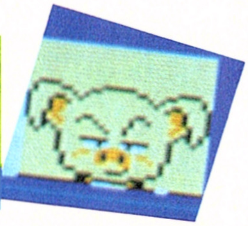


↑悟空はドラゴンレーダーと、ドラゴンボール1個持って旅に出た



↑スタートしたら、牛魔王に会いにいくのだ。でもそれまでにはいろいろな事件が!?










亀仙人はやはりとってもエッチじゃ

亀仙人に会うと「芭蕉扇はどこかへいってしまった」と、とんでもないことをいいだす。でも、亀仙人のおっちゃん、わしが消してやるというんだ。

で、悟空はふたたびフライパン山をめざすことになる。この間にも山賊の砦へいったり、ブルマの家にいって兎人参化を退治したりすることに。そしてドラゴンボールも手に入れられるはずだ。

さて、フライパン山につくと亀仙人がいて、なんとカメハメ波をつかっていっきにフライパン山の火を消してしまったではないか。度胆を抜かれた悟空、さっそく亀仙人に修業をつけてもらおうと考えた。

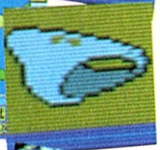
でもぉ、亀仙人のじっちゃんってやっぱとってもエッチだった。筋斗雲をもらうためにはギャルのパンティを見つけなければならない。しかも、ブーギャルのパンティだと違う乗り物になってしまうみたい。

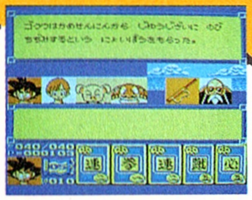
さらに、修業つけてもらうには、今度は本物のピチピチギャルを見つけなければならないはめに。このあたりでクリリンと出会うことになるぞ。

ただ、修業の前に悟空にはしなければならないことがいくつかあるのだ。まず、牛魔王の娘チチを見つけること。チチは将来の悟空の奥さん。ここで感動（？）の出会いとなるのだ。

そしてピラフ城へも。







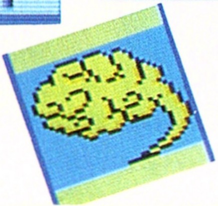

亀仙人の修業でレベルアップだ

ピラフ城では、砂漠で出会ったヤムチャとプーアルと出会う。砂漠の敵はピラフ城の友なのだ。ここで2人と仲間になることになった。しかし、このピラフ城から脱出する方法は？マンガ読んでる人ならもうわかったね、そう悟空が巨大猿にヘンシ〜ンなのだ。

さてさて、ところ変ってここは亀仙人の海の家。クリリンと共同でピチピチギャルを発見して亀仙人のところへつれていくとじっちゃん大喜び。

さっそく修業の始まりだ。修業ポイントに当たるようにカードを選ぶんだ。ここで十分にレベルアップしよう。ところで、さっき連れてきたピチピチギャルだけど、彼女じつはランチさんなのだ。ランチさんといえば、くしゃみひとつで人格がコロっと変る。一度お話ししてみては!?












腕自慢武道会開催される、そして強敵の渦の中へ



亀仙人のところで修業をつけてもらった悟空が進むのは、腕自慢武道会だ。このあたりから、悟空が遭遇する相手もかなりの強敵になってくる。とりあえず１回戦のギランだってそれなりの強敵。しかも、武道会に突入するともとどりはできない。しかも、パスワード表示もなくなってしまうので、武道会に入る前にアイテムをとくに食料と仙豆、そしてパスワードをメモることを忘れずに。それから、必殺技ポイントも減っていたらブルマが持っているアイテムで復活させておきたいね。これはマッスルタワーに入るときも同じことだ。

さて武道会だけど、準決勝のクリリンまでは負けるとゲームオーバーになってしまうので、なんとか打倒クリリンを果すようにしたい。ジャッキー・チュン戦は万が一負けても、レベルアップがないだけで次に進めるのだ。

１回戦



ギラン



腕自慢武道会の最初の相手ギランは強そうだけど、ここにきている悟空の実力からすれば、それほどでもないはず。こいつあたりにてこずっているようだと先は苦しいのだ。ノーダメージでクリアしよう。

準々決勝



ヤムチャ



２回戦の相手はピラフ城で仲間となったヤムチャだ。途中、悟空がみんなとわかれて修業をしているとき、ほかのメンバーもそれぞれこの大会をめざして修業を積んでいたのだ。そして砂漠の決戦以来の戦いとなったのである。

準決勝



クリリン



悟空の親友クリリンとの対決だ。できればこの対戦まで必殺技ポイントとカメハメ波はとっておきたい。それから生命力が減っていたら、戦いの前にごちそうとか仙豆を食べて回復させておくのだ。

決勝



ジャッキー・チュン



マンガ読んでる人なら、もうジャッキー・チュンが亀仙人のじっちゃんだってことしっているよネ。チュン選手は必殺技を使ってくる。持てる力、必殺技を全部たたきこんで決勝戦にのぞみ、ぜったいに勝とう。

マッスルタワー

6F	ブルー将軍	最初は５Ｆに落とされてしまう。ブヨンを倒してからふたたび６Ｆで対決となる。
5F	ブヨン	最初はこの階は素通りして６Ｆへ。そこから落とされてこのブヨンとの対決となるのだ。
4F	ムラサキ曹長	まるで外のようなこの階で忍者のムラサキ曹長との戦いが始まる。けっこう強い。
3F	メタリック軍曹	メタリック軍曹はレッドリボン軍よりは強いといった感じだ。
2F	レッドリボン軍	レッドリボン軍３人が相手となる。１人では弱くても３人よればなんとやら、なのだ。
1F	レッドリボン軍	レッドリボン軍２人との対決。１人ずつ完璧につぶしていくのだ。



マッスルタワーでの戦いが終わると、はやくもレッドリボン軍本部での戦いがひかえている。ここには、最強の殺し屋桃白白がいる。この桃白白は必殺技ドドン波をもっているので気をつけなければならないのだ。そして、桃白白を倒しても、すぐにレッド総帥とブラック補佐が操るバトルジャケットとの過激な戦いが待っているのだ。

聖地カリン

カリン塔にはカリン様がいる。カリン様は超聖水を持っている。この聖水を飲むことができれば……。でも、そのためにはカリン塔を守るボラの子ウパを助けなければならない。そして厳しい修業をクリアしなければならない。



→聖地カリンを守るボラ。彼の子供ウパを助けるのだ



→カリン塔のてっぺんまで星の数ずつ進むのだが⁉

占いババの宮殿



→占いババのところでドラゴンボールについて占ってもらうんだい

あるときレーダーに映らないドラゴンボールがあることに気づいた悟空。亀仙人に相談すると、占いババに聞いてみるといいとアドバイス。悟空は占いババの宮殿めざして進んでいくのであった。



→オバケが出てきたゾ。むこうに占いババの宮殿が！



→占いババ登場‼でもすぐには占ってくれないかも？

イラストレイテッド・ファンタジーブック・ガイド

★ILLUSTRATED FANTASY BOOK GUIDE★

ファミコン必勝本編集部／編
長谷川並一／監修

世界の傑作ファンタジーを超美麗イラストレーションで徹底解説するブック・ガイドの決定版!!





世界は夢をみる

【収録作品】
- 「指輪物語」J.R.R.トールキン
- 「ゲド戦記」アーシュラ・K.ル・グウイン
- 「ナルニア国物語」C.S.ルイス
- 「コナン・シリーズ」ロバート・E・ハワード
- 「ウロボロス」E.R.エディスン
- 「世界のかなたの森」ウイリアム・モリス
- 「リリス」ジョージ・マクドナルド
- 「ゴーメンガスト3部作」マービン・ピーク
- 「ブラス城年代記」マイケル・ムアコック
- 「アルクトウールスへの旅」デビット・リンゼ
- 「魔法の国ザンス」ピアズ・アンソニイ
- 「最後のユニコーン」ピーター・S・ビーグ
- 「狂気の山にて」H.P.ラブクラフト
- 「魔法使いの船」ハネス・ボク
- 「ダーコーヴァ年代記」M.Z.ブラッドリー
- 「イシュタルの船」A・メリット
- 「ボアズ=ヤキンのライオン」ラッセル・ホーバン

【イラストレーター】
末弥純／品川るみ／米田仁士／加藤俊章／佐藤仁彦／高橋正輝／他多数

11月下旬発売予定
予価1000円(税込み)B5版

JICC出版局
書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい
☎03-234-4621

最新ゲーム徹底紹介
ホット・ゲーム・スキャナー

HOT GAME SCANNER

遊遊記（前編）

ディスク 任天堂／前編：10月14日発売　後編：11月14日発売
¥2600（税込み）



ふぁみこん昔話シリーズ第2弾。前作で評判だった「ひとかえる」コマンドが、今回は5人まで対応している。西遊記をモチーフとしたAVGである。

視点を変えるということ

「ひとかえる」コマンドが楽しかった傑作AVG「新・鬼が島」のシステムをパワーアップさせた新作が、ついに登場。今回は西遊記を題材としているのだ。

文●手塚一郎

まずは“視点”について語ろう

小説なるものを書いてしまった立場だからいうわけではないが「視点」というものが気になって仕方ない。

ここでいう視点とは、ゲームの展開が、誰を中心として語られるか、ということだ。わかりやすくするためには、まず小説の話からしなければならないだろう。

小説の視点は、一人称、二人称、三人称の3つがある。一人称は、ぼく、わたし、オレなど、物語を通してひとりの人物の視点で語られ、途中からこれを変えてはいけない。二人称は、数が少ないので省く。最後の三人称は、複数の視点で物語が書かれていくタイプで、数としてはこれが一番多い。

主流は、一人称と三人称なのだ。このふたつを比べてみると、それぞれの長所と短所が見えてくる。一人称の長所は「わかりやすさ」で、三人称のそれは「多彩な展開」だ。短所は、その逆。まあ、一概に決めつけることはできないのだが……。

さて、これらをゲームに当てはめてみると、不思議なことに一人称のものばかりだと気づく。ゲーム途中で視点が変わる——つまり三人称のものは、ほとんど存在していないのである。

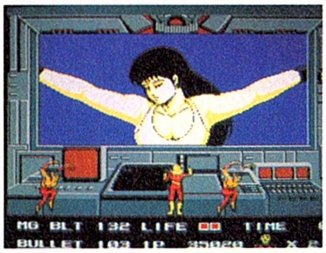
昔、アップルで「カラテカ」を遊んだ時に衝撃を受けた。ステージ間のビジュアル・シーンで、敵の親玉が現れ、手下に指示を送っている。スゴイと思った。これによってゲームの物語性にどれだけ厚みがでたことか！

その瞬間から、ぼくはゲームの視点について考えるようになった。

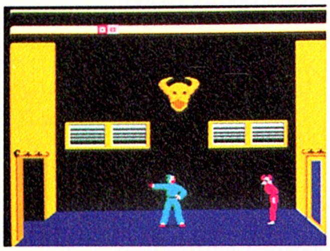
三人称のゲームは創れないものか。

それから永い年月を経て、ひとつのゲームが世に現れた。

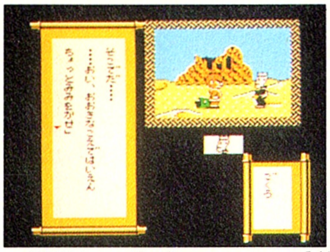
それが「新・鬼が島」だったのだ。



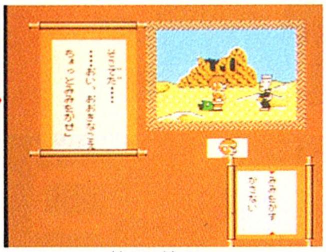
↑「ローリング・サンダー」のビジュアルはレイラが捕まるところから見られる



↑これは「カラテカ」の画面。ステージ間のビジュアルが3人称しているのだ



↑三蔵法師は「耳を貸せ」というが、悟空は何もしない。で「ひとかえる」を使うと



↑はい、この通り。先ほどまではなかった「耳を貸す」コマンドが増えているね

視点が変わるからおもしろい

ここで紹介する「遊遊記」は「新・鬼が島」のシステムを流用、パワーアップさせた作品である。

メインとなるのは「ひとかえる」というコマンド。これを選択すると、複数存在する主人公（遊遊記では5人）へと操作を移すことが可能だ。

主人公たちは常に一緒に行動しているわけではない。時には各地に分散し、おのおのの行動をとることになるのだ。

これは、小説でいうところの視点に置き換えると「三人称」である。バラバラの糸が、やがて一本のロープへとなっていく様は、良質の小説や映画を彷彿させる。

さらに、これをゲームだけのおもしろさとして練り込むことも「遊遊記」は忘れない。このページの左下の2点の連続写真を見てほしい。これは、第2章にあるシーンだ。悟空を自分の弟子とするために、三蔵法師は、お釈迦様からいただいた禁固珠を使おうとする。禁固珠とは、ある呪文を唱えることによって締まる輪のこと。これを何とかして悟空の頭につけなければならない。どうすればいいのか。

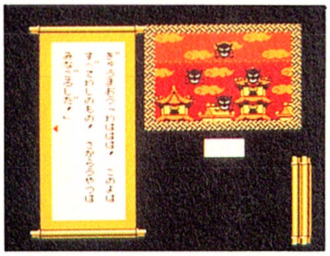
三蔵は悟空に、いい話があるから耳を貸せ、という。

ここで「ひとかえる」を使い、操作（視点）を悟空へと移す。すると、彼のコマンドの中に「耳を貸す」というものが増えていることに気づくだろう。

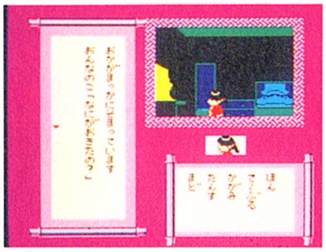
このような「ひとかえる」コマンドを使用したトリックが、ゲーム中に頻繁に登場する。中には、思わずヒザを叩いてしまうほど素晴らしいものもあるので、楽しみにしていてほしい。

さて、こういったものを楽しみながら遊んでいくと、もうひとつ素晴らしい点が見えてくる。3人称であるがゆえの感情移入が、それだ。

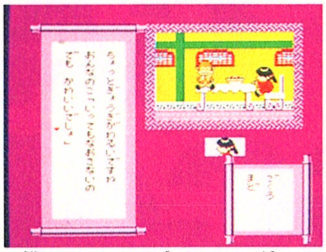
「ひとかえる」によって、複数のキャラクターがひとつの対象へアクションを起こすことが可能なため、それぞれの主人公の性格がどんどん浮き彫りになっていくのである。これは、とにかく遊んでもらわなくてはわかってもらえない。ゲームは語るものではなく、遊ぶものだ。だから遊んでほしい。遊べ。おもしろさは保証する。



↑突然現れた牛魔王。ヤツは天竺を征服して世界の王となろうとしているのだ



↑暗い部屋。女の子は何が起こったのかを思い出した。森に隕石が落ちたのだ

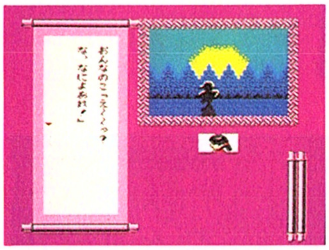


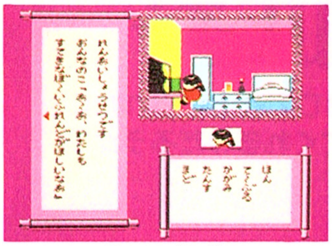
↑寂しかったひとり暮らしも、お猿さんの登場でにぎやかに。幸せそうだね

本物の西遊記よりもおもしろいらしい！

村

最初の主人公は、とある小さな村にひとりで住んでいる女の子。やっぱりひとりでは寂しいらしく、ボーイフレンドがほしいなあ、なんて思っていた。





↑テーブルの上には1冊の本が。どうやら恋愛小説のようだ。読んでいる時に、ふと目を上げると……あ、流れ星が！

←どどーん！ 何と流れ星が近くに落ちたみたいだ。急いで外に出ていくと、森が燃えているように光っている

出会い

ある夜のこと。ふと窓の外に目をやると流れ星が……。願いごとをする女の子。ところが、その流れ星が近くの森に落ちたからビックリ。急いで行ってみると、真っ赤に焼けた隕石がころがっていた。

機転を利かせて隕石の熱を冷ましてやると……何と中から一匹の猿が飛び出したではないか！

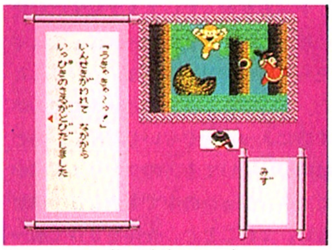
驚いた女の子。話しかけてはみるものの、相手がお猿さんでは通じるわけがないよね。うきゃきゃ。

ふと我に返った女の子は、あることを考えつく。きっと、このお猿さんもあたしと同じで独りぼっちなんだ。

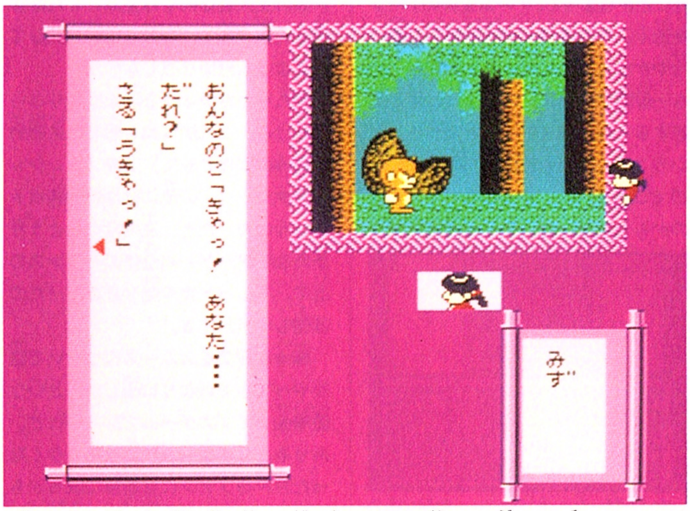
こうして、女の子はお猿を家へと連れ帰ることになったのだった。



↑森に入ってみると、そこには隕石が……



↑何らかの手段で隕石の熱を冷ましてやると、中から1匹の猿が飛び出してきた



↑驚いたのは女の子。流れ星が近くの森に落ちて、その中からお猿さんが出てきて……。状況を把握することすらできない女の子は、画面の端で隠れるようにしているだけだった

別れ

お猿さんが家にきたことで、女の子の寂しさは、ふっ飛んでしまった。

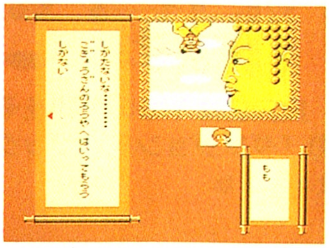
仕事も手伝ってもらえるし、食事だってふたりでできる。もちろん、話し相手だって……。うきゃきゃ。いえいえ、このお猿さんは、人間の言葉を話すことはできなかった。

そこで、女の子はお猿に言葉を教えることにした。

「あの青くて広いのが空。白く浮かんでいるのが雲……」

お猿は、どんどん言葉を覚えていく。ところが、この幸せな日々は永く続かなかったのだった。

ある日のこと。外に出たお猿は、森の奥で何かが光っていることに気がつく。うきゃうきゃ？



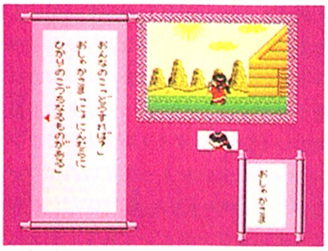
↑お釈迦様につかまってしまったお猿さん。昔の罪で、五行山の牢へ入れられるのだった

そこで待っていたのは、女の子との別れ。以前犯した罪により、お釈迦様に五行山の牢へと入れられてしまうのだ。うきゃきゃきゃ！

再び独りぼっちになってしまった女の子。祈りが通じたのか、お釈迦様が現れる。悟空（猿）をおとなしくさせる光のこづちがあれば牢から出してもらえると聞き、女の子の旅が始まった。

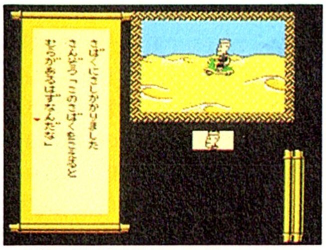


↑お猿さんに言葉を教えようとする女の子。ここのセリフがいいんだよねえ



↑猿を牢から出すには、光のこづちが必要だ。こうして女の子の旅が始まるわけだ

三蔵法師

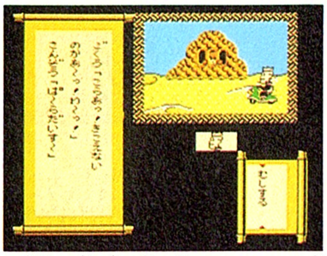


↑砂漠を進む三蔵法師は、何とスクーターに乗っている。天竺は、もちろん西だね

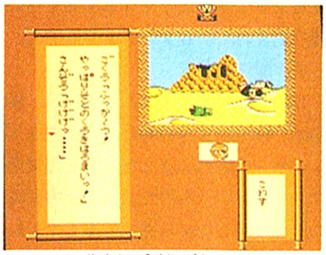
ここからが第2章。女の子は当分の間は登場せず、主人公は三蔵法師というお坊さんとなる。

この三蔵、天竺に「一生楽して暮らす法」というお経をもらいに行く途中の砂漠で、牢に入れられている悟空を見つける。乱暴な悟空を無視し続ける三蔵だが、ふとしたことから牢を開けてしまったから大変……。

と、こんな具合にゲームは続く。これから先は、もっとおもしろいぞ！



↑偶然、五行山の牢の前にきてしまった三蔵。悟空（猿）のことを無視するのだが……



↑あれれ、結局は悟空を牢から出す手助けをしてしまった。何とかしなければ！

C 1989 Nintendo

ダンジョン&マジック

カセット ナツメ／11月10日発売
¥6500（税抜き）

「洞窟と魔法」の世界



町の中、外、そしてダンジョンまですべてが３Ｄ画面によって構成されているＲＰＧ。魔法を混合して使うことができるのが大きな特徴。

ＲＰＧは１つの世界をその中に内包している。全編を３Ｄで仕上げられたこの「ダンジョン&マジック」は、一体どんな世界を見せてくれるのだろうか？

文●内田 聡

特徴的な３点

大仰なタイトルが少なくない昨今のＲＰＧだけど、「ダンジョン＆マジック」と虚を突いたシンプル＆ストレートなタイトルのこのゲーム。３つの特徴的な部分をまずは挙げてみようと思う。

１．ダンジョン

さ程広くはないマップの中に10数ヵ所のダンジョンがひしめいていて、１つ１つのダンジョンがシナリオのイベントと絡んでいる。つまりダンジョンをクリアすることによってゲームを進めていくワケだ。タイトルからしてダンジョンに気合いが入ってなければウソだが「ウィザードリィ」程ではないがかなり複雑なダンジョンである。例えば

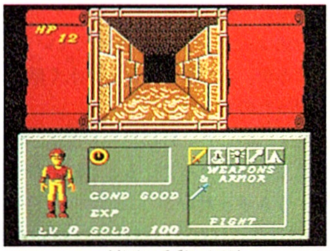


↑魔法の混合は注目のシステム。だけどその魔法を覚えるまでが結構キツイ

最終地点にたどり着くのに単純な上昇、または下降では済まず、上下の階をいったりきたりしなければならないオニのルートを探し出さねばならなかったりするので、馴れない人では思わずマッピングにネを上げそうになるくらい練り込まれているダンジョンなのだ。

２．魔法の混合

これは回復系、防御系、攻撃系、移動系、情報収集等の特殊系の魔法をプレイヤーの好みによって混合して使用できる、というものだ。例えば戦闘時に敵を攻撃しながら体力回復もできる、みたいな使い方ができるワケだ。今までのＲＰＧだと既製の魔法をどんな場

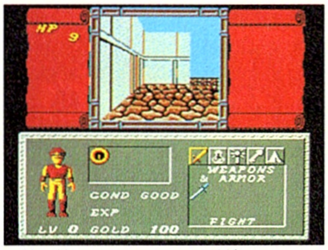


↑ダンジョン攻略は手応え充分。タイトル通りゲームの目玉の１つとなっている

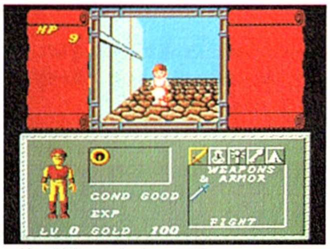
面でも使うしかなかったのだけど、このゲームでは魔法の効果にプレイヤーの自由度を大きく導入することにより状況に応じて臨機応変に様々なバリエーションの魔法を楽しめるシステムになっているのだ。

３．いけどもいけども３Ｄ

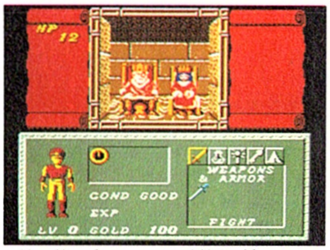
全体のシステムの大きな特色として従来のＲＰＧによくあったように、ダンジョンは３Ｄで他は通常のフィールド画面というのではなく、町の中や外まですべてが3Ｄであるという点が挙げられる。つまり町の中でもマッピングが必要だし、外に出てひとたび迷うと戻るのにエライ苦労するので常に自分の位置を確認しながら移動しなければならない、といったようにゲームの基本的な部分である移動について今までのＲＰＧとは若干違ったアプローチが要求されるのだ。



↑町の中まで３Ｄである。目印になるものがあまりないので迷うこともしばしば



↑町の人々との会話から旅のヒントを捜し出す。平面的なグラフィックがチト寂しい

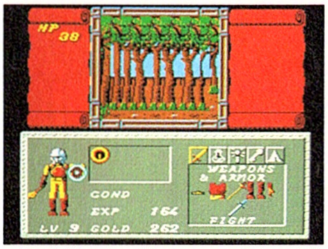


↑町の外に出るとかなり慎重に歩かないと迷う。道がないのでマッピングは困難

良くも悪くも独得なトーン

次に全体的なゲームのインプレッションについて。

ゲームをやっていてまず非常に印象に残るのが今どきのゲームにしてはやたらとＢＧＭが少ないな、ということだ。ＢＧＭらしきものといえば町の中で店に入った時ぐらいしかなく、あとは町の中にいても外のフィールドにいてもダンジョンの中でも全くＢＧＭがない。このことと、全体を３Ｄで統一しプレイヤーが常に狭い視界でしかゲームの世界を見ることができないということが相まって、ゲーム全体のトーンを低く、プレイヤーが感情移入し難い冷やかなものにしている。戦闘シーンも一般的な他のＲＰＧのように敵と遭遇すると画面構成がパッと変わる、ということもなく通常画面と同じく3Ｄなのでこれもいたしかたのないところなのかもしれないが、ゲーム全体にアク



↑城の王様と会い旅が始まる。伝説の魔剣トレスを探し出し魔道士ダーセスを討つ

ティブな要素が少ない。これはむしろこのゲームの１つの独特なカラーともいえるが、攻撃魔法で火の玉が飛び出るシーンぐらいしか画面に動的な要素を感じさせる部分がなく、町の人と話している時でさえ（町の人の登場も右を向くといきなりそこに立っているといった具合に唐突で、話しをしてもまるで壁画と会話しているかのように無表情である）まるでＡＶＧの1シーンのように平面的な静的な印象が残る。ゆえにパーティープレイでもないこのＲＰＧの主人公は何やら荒涼とした寂寥感さえ漂う国で、ひとり孤軍奮闘しているような悲愴な感じなのだ。

やたらネガティブな印象ばかりならべたけど、これが（良し悪しは主観的な好みの問題として）この「ダンジョン＆マジック」の他にはない独特なトーンなのだ。ただ、左で書いたような新たな要素がゲーム全体のバランスの上で、ちょっとカラ回りぎみだったのは惜しい気がする。

様々な要素をスムーズにつないで誰がやってもそれなりに楽しい、という優等生タイプのゲームではないけど、ありきたりのゲームに飽き足らなくなったＲＰＧファンには新鮮に映るかもしれない、そんな個性的な「世界」を見せてくれるゲームではあります。

伝説の魔剣トレスを探し出しダーセスを倒せ！

戦闘

このゲームでは敵キャラとの戦闘シーンも３Ｄ画面で行われる。

町の外やダンジョンの中を歩いていると敵と遭遇するのだけど、画面の端や遠くにチラッと敵が見える。そしてその敵が真正面に現れた時に戦闘開始となる。

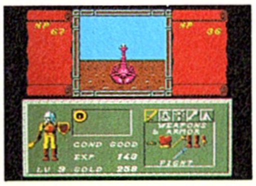
戦闘方式はコマンド式ではなく、Ａボタンを押すことで剣を振り敵にダメージを与えるという型式だ。だからボケッとしてると一方的に敵に攻撃されてしまうし、敵の出現と同時にタイミングよくＡボタンで攻撃することが必要なワケだ。それに敵は正面から襲ってくるだけとは限らない。プレイヤーの死角である横や後ろからも近づいてくるので敵の気配を感じたら素早く向き直って戦わなければならないのだ。



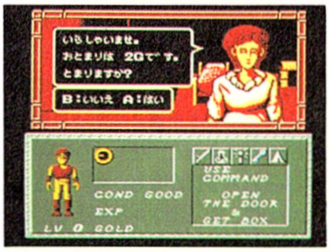
←このヘビは一番最初に出会うモンスター。お金稼ぎのカモだ



←魔法を使って攻撃してくる。最初はかなり苦戦する敵だ



←正面からだけでなく四方から敵はくる



↑宿屋はセーブ機能も兼ねている。どこの町でも２Ｇと安いのはありがたい

アイテム＆武器

武器はかなりの種類のものがあるが、最初のうちはどれも高くて買うことができない。だけど素手では相手にならないのでムリをしてでも高いものを買うようにしよう。アイテムはポーションと呼ばれる薬と食料が中心だが、食料は旅先でのＨＰ回復には一番安上がりなので常に多めに買っておこう。ポーションは高いが、毒にかかった時やマヒさせられた時には絶体必要になるぞ。



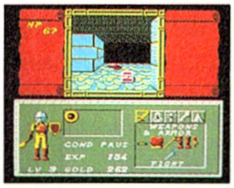
←武器屋には剣、盾、防具などがある。買い取りもしてくれる



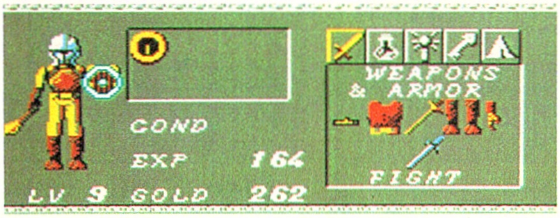
→アイテム屋では食料と薬が売られている。食料は多めに買おう



←モンスターを倒したあとに置き去られる宝箱からＧを得る。これがお金の収入源なのだ

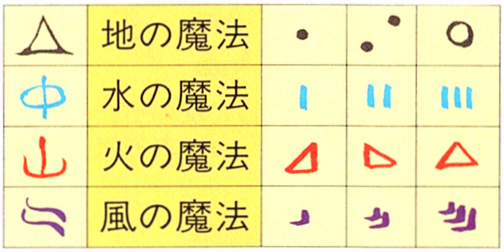


←ダンジョンの宝箱には武器やポーションが入っている



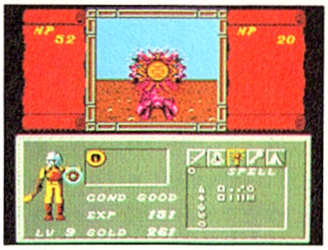
←常に画面に表示されている主人公のパラメーター。現在装備している武器や防具が一目で分かる

魔法

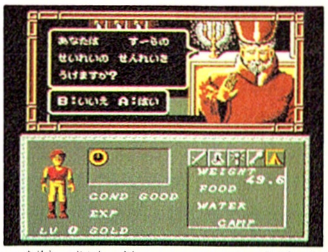


「ダンジョン＆マジック」最大のポイントとなるのが魔法だ。魔法は寺院で教えてもらうのだが、最初は自分の信仰している寺院しか入れないので、あるアイテムを探し出すことで寺院に入れてもらい魔法を修得するのだ。

修得した魔法はそのままでももち論、効果はあるが、自分の意志で混合して色々な魔法の効果をかけ合わせることができるんだ。右上の表は基本的な魔法の一部だけど（魔法は表の右側に並んでいる象形文字みたいな記号で表される。左側の記号はその魔法の属する宗教の紋章だ）各々、地の魔法は回復系、水は防御系、火は攻撃系、風は移動系とカラーがあり、右側へいくに従ってその特色が強く出るようになっている。そしてこれらを様々に組み合わせることによって色々な効果を自分で作り出すことができるのだ。でもやたらめったら組み合わせても充分な効果は得られない。試行錯誤しながらうまく効果が出る魔法を作るんだ。



↑魔法は使うごとに自分のＨＰを減らす。乱用には注意しなければならない



↑魔法は寺院で教えてもらうが、自分の宗教以外の寺院ではあるアイテムが必要

グラーデスMAP



©1989 NATSUME

カセット エピックソニーレコード
10月27日発売／¥5500（税抜き）

女心とアクションゲーム

今まであまり気にしてなかったけど、ゲームの中にはけっこう“男の子向け”とか“女の子向け”ってある気がするよね。このゲームは…おたのしみっ！

文●AYU♥



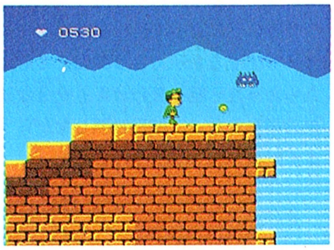
御存知、田代まさしが主人公として活躍をするアクションゲーム。4つのおとぎの国を縦横無尽にかけめぐり、お姫様を助け出していくことが目的。

マルチタレント・マーシー

10年くらい前に“ランナウェイ”って曲で一世を風靡した『シャネルズ』。ある事件をきっかけに『ラッツ＆スター』と改名されちゃったけど、けっこういい曲を歌っていたので印象深いグループだったのは確か。そのグループの中に黒い丸サングラスをかけて、やたら踊りの上手なオニイさんがいたんだ。その人が“田代まさし”という人だと知ったのはいつ頃だったかなぁ。ここ2、3年のことだと思うけど、今ではすっかり“マーシー”として定着しちゃってるよね。その“マーシー”が主人公として活躍するゲームが、いわずと知れたこの「田代まさしのプリンセスがいっぱい」なんだ。

マーシーっておもしろくって、やさしくって、そしてちょっぴり2枚目半で、大好きって子はいても、嫌いだーって子は少ないよね。そんな意味でもこのゲームやってみたいっていう人は女の子の方が多いんじゃないかな。キャラもかわいいしね。で、今回は、女の子の立場に立って、ゲームのこと考えてみたいと思います。

しっかし、ただのコーラスだった人が今やゲームにまで出てくるなんて…ホントすごいよね。TVでもなじみの顔になっちゃってるし。やっぱりノリがいーんだろうなぁ。うんうん。



↑マーシーの武器は主にヨーヨー。チェーンなどでパワーアップができるんだ

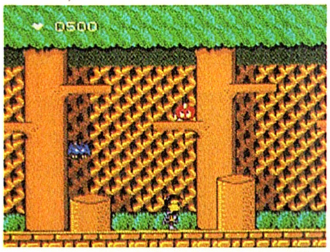
かわいいだけじゃつまんない

女の子なら誰でも、“シンデレラ”や“白雪姫”などの童話は読んだことあるよね。私も小さい時は大好きで、同じ本を何度もくり返し読んだ覚えがあるけど。このゲームには、そんな身近な童話が、背景やキャラに使われてるんだ。このへんもなんとなく女の子を意識してると思わない？　お姫様は全部で4人。シンデレラ、白雪姫、おやゆび姫、人魚姫で、どのお姫様からでも助けに行けるようにマルチシステムになってる。こんなら、自分の都合のいいように面セレできるし、色々なバージョン（取得アイテムの順序などで進行が違う）で遊べるからうれしいね。

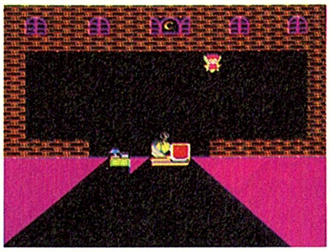
それぞれのステージには、その話の特徴がちゃんと出ている。例えば、白雪姫の場合。まず、背景は森から始まるんだ。途中出てくる敵キャラは“リンゴ”、“コウモリ”など、いかにもって感じがするでしょ。各ステージボスのいるお城には、ボス部屋に入るための水晶を持っている味方がいるんだけど、白雪姫のステージでは、もちろん「しちにんのこびと」。おやゆび姫の場合は「つばめさん」ってな具合になってるんだ。

そんな中を、マーシーが冒険してくわけだけど、とにかく女の子が喜びそうな工夫はいっぱいある。いくつかを例に取ってみると…。パジャマだったマーシーがステージ衣装に着がえたり、雷を怖がっちゃって、Ⓐボタンではげましてあげなきゃ進まなかったり、お姫様を助けたあと、“チュッ”なんてのがあったり…などなど。なかでもうれしいのは、やっぱキャラがかわいいってことかな。グラフィックもいいしね。ただグラフィックがよくても、中身がボツだったらどうしようもないけど。このゲームに関しては、中身も充実してるからOKかな。マップもあきさせないように、海や山、滝などバラエティーに富んでるし、なにしろアクションがしっかりしてる。キャラクターものにはめずらしく、よくできてるんだ。

ま、男の子もゲームも「見てくれだけじゃなくって、中身よ中身！」ってことかなぁ…。（なーんて♡）



↑グラフィックのレベルはかなりいい線いってんじゃないかな。キャラもいいし



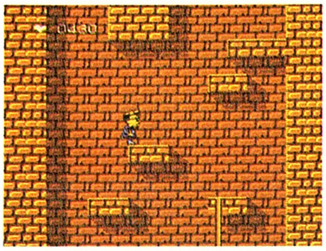
↑デモ画面のマーシー。なんとなくオトメチックでかわいいイメージがあるよね

心憎い演出がタープリ

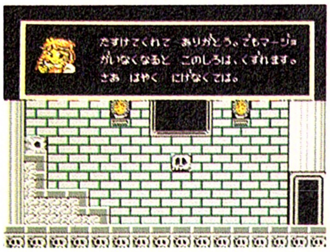
基本的アクションは、Ⓐボタンでジャンプ、Ⓑボタンでヨーヨー攻撃。こう表現すると、かなりオーソドックスなゲームに感じるけど、どっこい、これに様々なアイテムが加わって、心憎いばかりの演出がなされているんだ。

例えば、ある場所にヨーヨーをぶつけると、上からパラパラと、TVのパーツが落ちてくる。と、次の瞬間ザーっという音と共に、番組終了後のような乱れた画面に——。でも、あれっと思っている間にすぐに直る。これなんか、ヨーヨーでTVをこわしたことになってるんだろーね、きっと。他にも、酒ドックリをとっちゃって酔っぱらってしまうこともある。この時激しく動くとマーシーは悪酔いして真っ青、ライフが減っちゃう、なんて演出もあるよ。

とどめは、各ステージのボスを倒した後。お姫様と一緒にお城を脱出しなければならないんだけど、そのタイムリミットは120秒。60秒を過ぎると地面がグラグラ揺れ出すから、もーハラハラドキドキもんなのさっ。



↑キャラの操作性も悪くない。ただハイジャンプのタイミングは難しいけどね

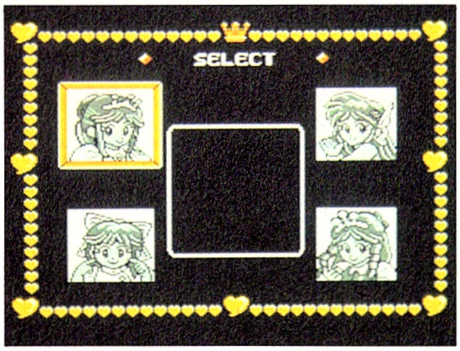


↑お姫様を助け出して脱出！　迷路の城を120秒以内で脱出しなきゃならないの

なんてったっておとぎの国だもんにー!!

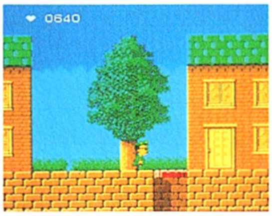
マルチ

このゲームは好きなステージから進むことのできるマルチシステムになっているんだ。タイトルの後に右のような画面が出るから、後々の進行をよーく考えてお姫様を選ぼう。選んだお姫様からはヒントがもらえるよ。

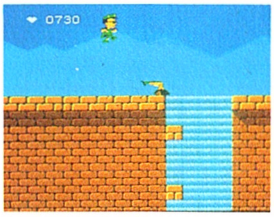


シンデレラ

アイスマージョにつかまっている、シンデレラ。シンデレラの住んでいた町ではマンホールに気をつけよう。そこを過ぎると大きな橋がいくつかあるぞ。途中、"悩みの種"が落ちてきてセクシーな足でケリを出してくるので、根をはる前に素早く通りすぎよう。最後のトリデはお城への道。マージョによって崩されているので登るのが大変なんだ。下に落ちたらサヨーナラ〜。



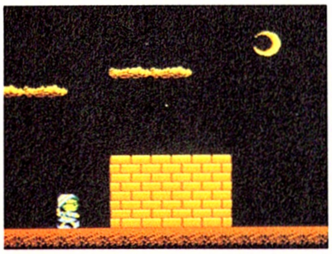
←シンデレラの住んでいた町。マンホールに仕掛けが

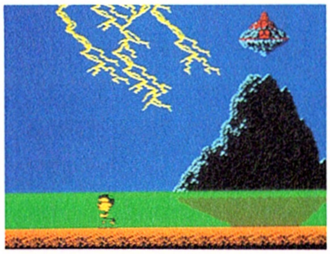


←これが悩みの種。キックでスーパージャンプも

マーシーはおしゃれさん

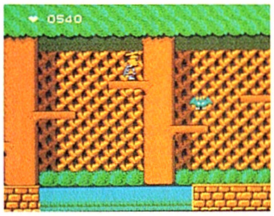
さて、いよいよゲームスタート。でもちょっとまって。おしゃれなマーシーは、今まできていたパジャマを脱いで、それぞれのステージに合った衣装に着がえるんだ。これですべての準備は整ったけど、イナビカリにおびえるマーシー。これからの冒険を考えると、ちょっぴり不安になっちゃうね。



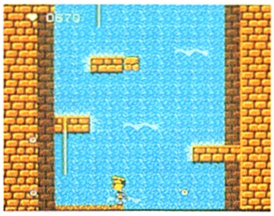


白雪姫

白雪姫はストーンマージョに捕えられている。ここは大木の立ち並ぶ森からスタートだ。上から落ちてくるリンゴや、ひらひらと飛んでくるコウモリに注意しよう。かくれアイテムもたくさんあるのでまめに探そうね。途中の山登りや谷越えにはかなりのテクが必要だから慎重にいくってのがベスト。



←大木が立ち並ぶ森の中。上からリンゴが落ちてくる



←滝を上らなければ先にいけないなんて、トホホ…

チャンスはのがすな

前から上から次々に現れる敵キャラ。どんどん倒していかなきゃこっちがやられちゃう。でもね、倒しちゃいけないキャラもいるんだ。時と場合によっては、イチかバチか…ぶつかってみよう。アイテムをくれるかもよ！



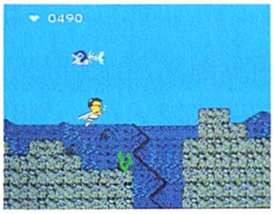
↑オヤオヤ、変なおじさんが近づいてきたぞ！



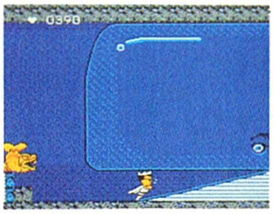
↑実は強ーい味方だったのね。このおじさんの他にもイロイロな味方がいるよ

人魚姫

ファイヤーマージョに閉じ込められている人魚姫。ここは海の世界だから当然水中を泳いでいかなければならないんだ。ちこっと操作が難しいけど、ジャンジャン進んでいこう。下に生えている海藻は、はまると動けなくなるから注意。クジラに出合ったら思いきって口の中に入っちゃいましょ。



←スーマリを思わせる海の中。マーシーの泳ぎに注目



←前で通せんぼするクジラくん。思いきって口の中へ

This Game'sものがたり

ある夜、マーシーがスヤスヤ寝ていると妖精が現れた。妖精いわく「おとぎの世界がとっても悪いウルトラマージョに支配されてしまいました。どうぞ4人の姫を助け出して、私達を救って下さい」とのこと。痛いのやだし怖そうだけど、かわいい4人のプリンセスのためにいざ出陣！ てなわけだ。



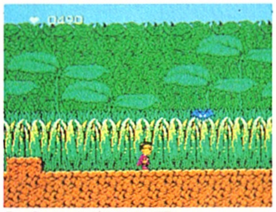
←カワイイ妖精が現れて、マーシーにおとぎの国を救って欲しいとたのむんだ



←ギャルに会えると知ってよろこび勇んで返事するけど…ホント平気なのかな

おやゆび姫

この世界では、おやゆび姫に合わせて、マーシーもミニサイズになっている。そのおやゆび姫はプラントマージョによって捕えられているんだ。モグラのトンネルにいるハリネズミは1度で倒せないから気をつけて。大きな池をいくつもいくつも越えたらお城。手前にいる竜を倒すとアイテムが出るよ。


←ナント、マーシーがちっこくなって登場しちゃうぞ



←このステージには池がたくさん。ハチに気をつけて

©CBS／SONY GROUP INC.

GAME BOY™ CLUB ゲームボーイクラブ

文/RYO II



★遊戯少年倶楽部★ VOL.10

デザイン博と横浜博を見ました。横浜博は見てくれは良かったのですが、デザイン博のほうが主張が伝わり感動がありました。見てくれのよさより感動を覚えるゲーム！したいですネ。



ドラキュラ伝説

■コナミ
■10月27日発売
■￥3300(税込み)

ドラキュラ伝説ふたたび

迫りくる敵をムチ打ちでシバク この快感にうち震えるか!?

もっとリラックスがほしい！

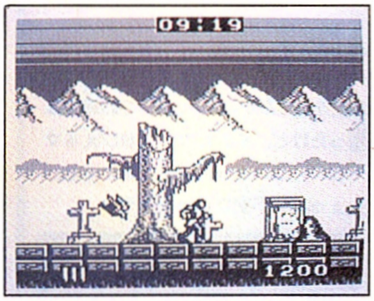
コナミの人気ゲームシリーズのひとつ「ドラキュラ」の第3弾がゲームボーイのディスプレイに出現！

さてこのゲーム、基本はなんといってもムチ打ち攻撃。なみいる敵をビッシビシとひっぱたいていくという、実に危なくも、快感にしびれる人にはこたえられないゲームなのだ。

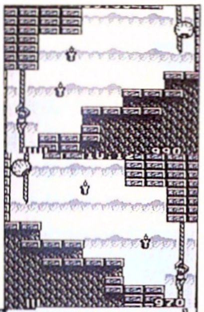
と、よこしまな考えは置いといて、アクションゲームとしてはどうなのか？プレイしてみると、動きがちょっとトロイかなって印象。でも、これ以上速いと背景が流れてしまうのかもしれない。ステージは落ちる床があったり、上ったり下ったり、トラップがここかしこ、と変化に富んでいる。敵もさまざまなキャラのいろんな攻撃でなんとも憎たらしい。

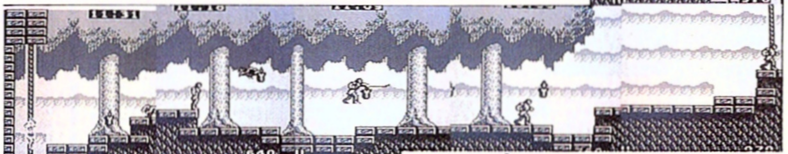
が、なぜか、なにか足りないような気が。それってなんなんだろうと、つらつら考えてみた。ファミコンに慣らされてしまって、それと比較した差なのかなと最初は思った。そして、ゲームとしてはとてもオーソドックスに手堅くできているが、手堅すぎて「遊びごころ」が欠けているんじゃないかなという気も。真面目すぎるのもいかがなものか!?

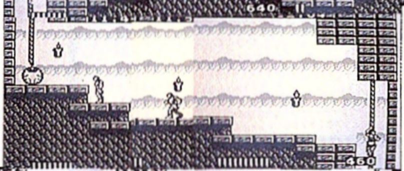
意外に遊びごころみたいなところから感動が生まれることもあるのではないか、なんてこのゲームをしながらふと思うのでした。

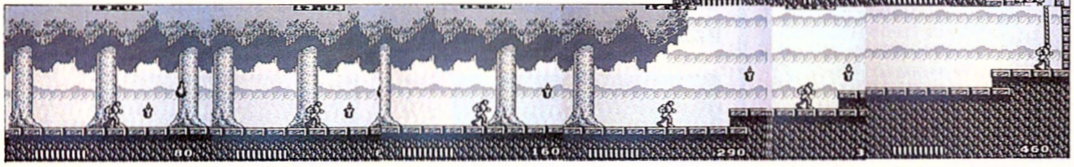


←ムチ打ちの快感が得られるドラキュラ。ムチをふり上げたら後ろの敵も打てるゾ









出現アイテム



←ローソクを打つとコインが！



←ムチをパワーアップさせる玉

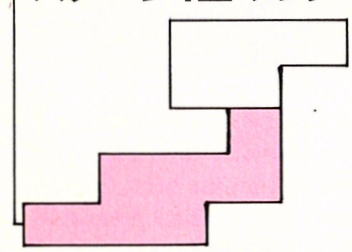


←無敵アイテムの十字架だ

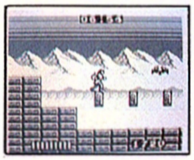


←ライフが回復するハート

↑ステージ1全マップ



ステージ1は上のような構成になっている。このステージのポイントは最上階にある落ちる床と飛び石ブロック。ジャンプのタイミングが重要。そしてその先にボスキャラがいるのだ。



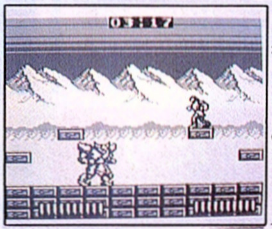
←空中のとび石をジャンプでクリアするのだ



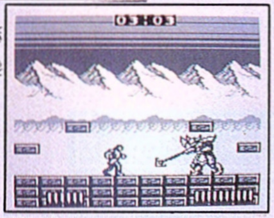
←下を進むと行き止まり。ラクをしてはいけない



←このブロックはホップステップジャンプでクリア！



←ステージ1のボス出現！こいつはジワジワ近づいてきて、クサリガマみたいなのを投げてくるのだ



→敵の動きはニブイので時間差攻撃が効果的だ。ヒット＆ウェイで確実に倒すのだ

そしてステージ2へ

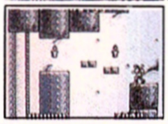
ステージ2は階下へと進む。トラップも増えて難度も高くなってくる。新たな敵とワナに驚くのだ。



←上には天井から敵が口を開けて待ちかまえている。火の玉を吹くゾ



←下の通路にはブーメラン男がいた。このブーメランはけっこう危険



←宙に浮くブロック。タイミングよくジャンプしてロープまで移動だ！



シーサイドバレー

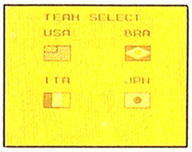
■トンキンハウス
■10月31日発売
■¥2980(税込み)

戦略型対戦ゲームじゃ

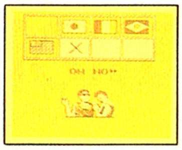
試合の組み立てとテクニックが金メダルへの条件なのだ！

同じネットをはさんでのスポーツでも、バレーがテニスや卓球と違う点は自陣でレシーブ、パス、アタックと3回のアクションができるというところだ。このアクションが攻撃の組み立てを可能にした。相手のポジションを見ながら、戦略を立てて攻撃パターンを変化させるなんて高度な戦法ができるわけだ。でも、そのためには高度なテクニックも必要だけどネ。





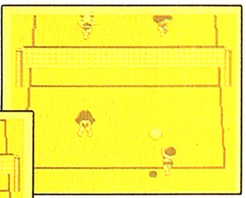
←アメリカ・ブラジル・イタリア・日本の4ヵ国によるリーグ戦だ

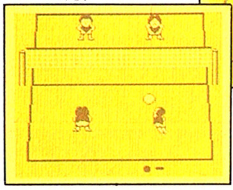


→試合が終わると成績表の表示となる。優勝はどのチームに？

サーブ

↓ジャンプサーブ。男子のこのサーブはかなりの威力なのだ！



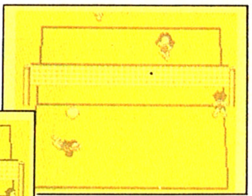


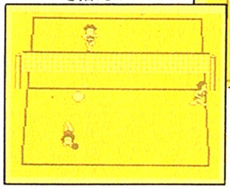
↑ノーマルなサーブ。確実にねらうなら、このサーブにしよう

サーブはノーマルなサーブのほかに、ジャンプサーブも打つことができるぞ。これは打つタイミングがちょっと難しいけど、決まるとなかなか快感。アタックの練習にもなるのだ。

レシーブ

↓後方へのスライディングレシーブだ。けっこうボールを拾えるのだ

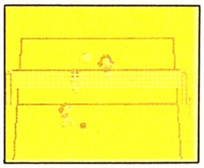




↑横へのスライディング。✚ボタンを押しながらⒶボタンでスライディング

このゲームのレシーブでは、迫力のダイビングレシーブが体感できる。ちょっと無理かなというボールもダイビングで拾うことができる。このレシーブとブロックでかなりポイントできるのだ。

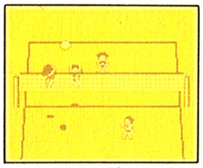
パス



←トスはⒶで確実に上げよう

レシーブされたボールをスパイクしやすいところへ上げてやるのがパスだ。

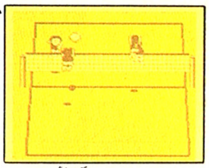
アタック



←アタックはジャンプのタイミング

レシーブした人がアタックをすることになるから、レシーブ後はすみやかにアタック体制に入ろう。

ブロック



←敵ジャンプのタイミングをつかめ

これは相手がアタックしてきたら、そのポジションへ素早く移動してブロックしよう。

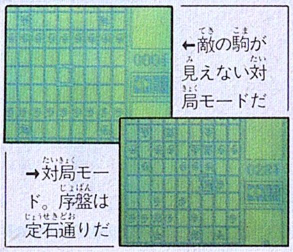
新作たっきゅ〜便

今回の新作たっきゅ〜便は「将棋」と「セレクション」の2本です。

まず「将棋」。これは待ち望んでいた人多いんじゃないかな。特に対戦型が魅力だね。昔は磁石付きの小さは将棋盤持って旅行のときなんか対局したものだけど、これからはゲームボーイで対局可能となって、駒を落としてなくしてしまうなんてこともなくなりそう。

「セレクション」は"選ばれし者"ってサブタイトルがついたRPGなのだ。グラフィックやディスプレイの制約がある中でどんなRPGに仕上がってくるのかいまから楽しみなのだ。

将棋（ポニーキャニオン）

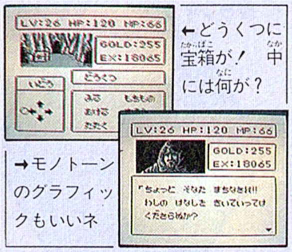


←敵の駒が見えない対局モードだ

→対局モード。序盤は定石通りだ

1人用対局、2人用対局、通信対戦と詰め将棋のほかにミステリー将棋なるモードがインプットされている。これは相手の駒が見えないで対局という目隠し将棋の変形だ。

セレクション（ケムコ）



←どうくつに宝箱が！中には何が？

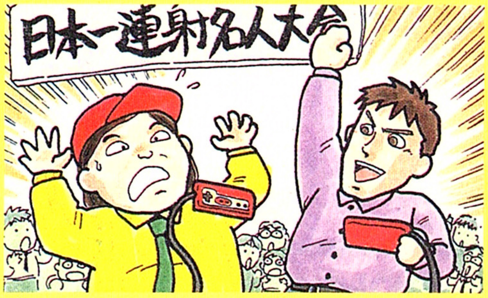
→モノトーンのグラフィックもいいネ

ゲームボーイのRPGのひとつの方向性を示してるのがこのゲームだ。ディスプレイの制約を文章中心、ゲームブックスタイルのRPGとしているのがミソなのだ。

場外コラム

遊戯少年倶楽部

げーむぼーいほーろーき 第5話



「なるほどとはどういうこっちゃ、ええ、にいちゃん」と虎がドスのきいた声でいった。

「いや、独り言だ、気にしなくていい」とドサケンII。

「いいか、これはイカサマなしの真剣勝負だ。わかってんのか、気になるようなこと言うんじゃねえ」と虎はどなった。

「そうだな、真剣勝負だったな」とドサケンII。

ゲームボーイのディスプレイに配牌が表示された。西家が牌を捨てた瞬間、ドサケンIIは✚ボタンの上を押しながらAボタンを1回押した。そしてきた牌は🀆。次のときは2回押す。すると🀅。3回押したときは🀄であった。次に✚ボタンの右を押しながらAボタン1回。すると🀙。2回で🀚、3回で🀛。下の場合だと🀇🀈🀉。左を押していると🀐🀑🀒とAボタンを押した数に順じて牌が入ってきた。

ドサケンIIはイカサマの手口を完全に把握した。

（なるほど考えたものだ。ウラワザをゲームボーイ内にインプットしておいたとは。しかも、技術がなければこのウラワザを使いこなすことができないわけか）

真剣勝負はドサケンIIがひとりへこんでオーラスとなった。ドサケンIIの親である。すでにドサケンIIの点棒はディスプレイにまったく表示されていなかった。そしてマイナスの数字だけが大きく浮き上っていた。

（それにしても、よりによってオレを相手にこんなウラワザを使うとは。かって連射速度ではあのタカハシ名人の倍の速度を誇り名人の座を奪い取ったこのオレに）

配牌が始まった。ドサケンIIは牌をながめて静かに牌を開き、そしていった。「テンホー・大三元・字一色」

今回の馬鹿話様

ワニくんの活躍するピンボールで、友だちと対戦していたときのことだ。友だちはもうすぐ0点になる。ボクはまだ500点も。そこで「1000円カケようぜ」とボク。その瞬間、と、3匹のワニがひょこひょこ出てくるではないか！　サイフから夏目漱石が…。



PC Engine club VOL.45

「秋の夜長はゲーム」てなことを、
この時期、毎年、書いてるよーな気がする…。
ま、偉大なるマンネリは、定型と
呼ばれるワケで…。つまり、そーゆーことです。

NEW SOFT IMPRESSION

鏡の国のレジェンド

のりピーファンと、そうでない人に

のりピーとゆーアイドルが、どーゆー人なのか、おぢさんは知らない。けど、このゲームは、のりピーを知らなくても、だいじょーぶ。十分、アドベンチャーとしても、楽しめるんだ。むしろ、のりピーを知らないヤツが、このゲームでファンになることもあるだろーて。

ある日、キミはテレビでのりピーのコンサートを楽しんでいた。突然！画面にノイズが走り、のりピーが消えていく!! キミはあわてて、手を差し伸べる。キミはテレビ画面に吸い込まれ、意識を失う。キミが気づくと、そこは森の中…。とゆーワケで、ゲームがスタートするワケだ。キミの役目は、のりピーを助け出すこと。ゲーム内容は、コマンド選択式のアドベンチャー。それほどイヤらしい〝ひっかけ〟もないし、ストーリーを楽しめるゲームになっているんだ。

てなワケで、このゲームはCDロムなんだ。つまり、グラフィックいっぱい、生音いっぱいってこと。このゲームのコンセプトは〝プレイヤー自身が、のりピーと共演しているような、まるで映画みたいなソフト〟ってゆーんだけど、それが納得できる仕上がりになっているぞ。ま、一番重要なポイントってのは、のりピーは、とっても魅力的で、かーいーってことだろーけどね。



←これは敵らしい。手強そーだね



→ホーリング・バットの正体は…



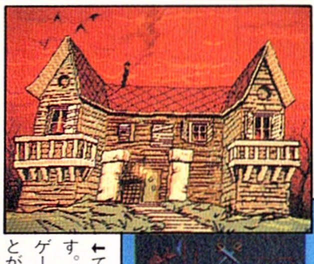


→実感のゲームオーバー画面…
←このゲームのポイントは鏡だ



↑歌う旅の音楽家パヨパヨ。彼を感激させると、強～い味方になってくれる





↓屋敷に潜入したぞ。おー、まるでRPGのよーな品揃えではないか！
←ゲーム序盤のヤマ。魔女ダーナの屋敷だ

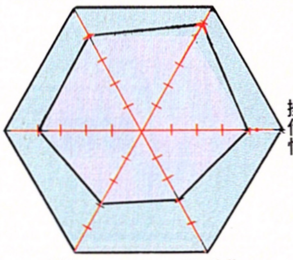


←てなワケで、のりピーです。あるアイテムがあると、ゲーム中、いつでも会うことができます

PLAYER'S DATA

メーカー…………ビクター音産
発売日……………………10月27日
価格……………¥6750(税抜き)
メディア……………CD-ROM
ジャンル………アドベンチャー

のりピー。酒井法子。歌手。イラストが得意で、原宿や富士山にオリジナルグッズの店がある。なんてことは、みんな知ってるか。ゲームでは、捕らわれのりピーとコンタクトできるアイテムもあり、いつでものりピーに会えるのも嬉しい。ただ、ゲーム中、間違った行動をするとゲームオーバーになるので、注意すること。ちなみに、のりピーの曲は4曲入っている。



のりピーファンは考えることもないでしょ。AVGとして見ても、それなり以上のできなので、のりピーファン以外も楽しめます。イヤらしくなく、カンタンすぎることもなく、なかなか楽しませてくれます。ただし、不満が少し。セリフがキャンセルできたら、よかったんだけどね。それから、コマンド選択式にありがちな、〝上から順番〟で進めちゃうのも、ちょっと残念。

Ⓒサンミュージック・プロダクション Ⓒ VICTOR MUSICAL INDUSTRY INC.

NEW SOFT IMPRESSION

麻雀刺客列伝 麻雀ウォーズ

◇あーた、ニチブツっていえば、アーケード麻雀の雄ですぜ!

1 MAHJONG WARS(RPGモード)

カンタンにゆーと、戦闘が麻雀になったRPGなんだよ。レベルアップや謎解き、アイテム、MP（マジックポイント…ではなく、マージャンパワーね。成長すると、いろいろなワザが使えるようになるんだ）、パーティープレイと、なかなか本格的なRPGだ。

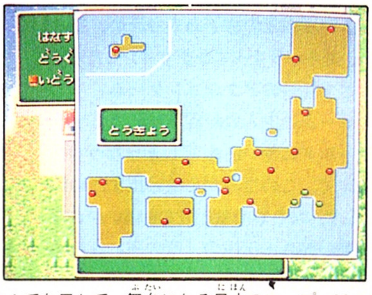
悪の組織“裏麻雀界”が大攻撃をかけてきた!! 全国の雀荘は刺客に襲われ、安心して雀荘で遊ぶこともできなくなった。とゆーワケで、キミは麻雀連合に選ばれた正義の雀士なのだ。裏麻雀界を倒し、日本の雀界に平和を取り戻すのが、キミの使命なのだ。

ゲームの構成は、各都市でイベントをクリアし…とゆー小クエスト積み上げシステム。で、この謎だけど、けっこうムズかしいのだ。ヒントが少ない場合も多いしね。とにかく、すみずみまで歩き回ることが必要なんだ。ちょっと苦労しそうなゲームだな、うん。

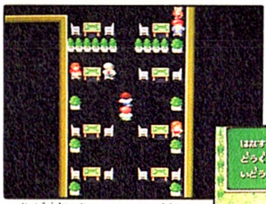
麻雀による戦闘は、ちょっとタルいとこもあるけどね。ま、パーティーのメンバーに代打ちさせることもできるしね。全体的に見れば、けっこうハマるゲームではあるな。

↓とゆーワケで、キミの指命は悪の組織“裏麻雀界”打倒なのだ。まずはパーティーのメンバー探しから始めよう



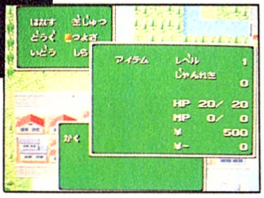


↑てなワケで、舞台になる日本のマップ。20の都市を舞台に麻雀ウォーズが繰り広げられる



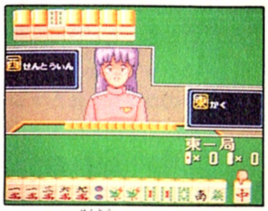
↑雀荘内部。ここで麻雀して、お金と雀歴を稼ぐのだ

→パーティーの人数は、最終的に4人になる。代打ちもさせられるぞ



→ステータス画面。雀歴ってのは経験値のことね





↑これが戦闘シーンね。ワザやアイテムを使えば、有利に進められるぞ

2 対刺客戦(ノーマルモード)

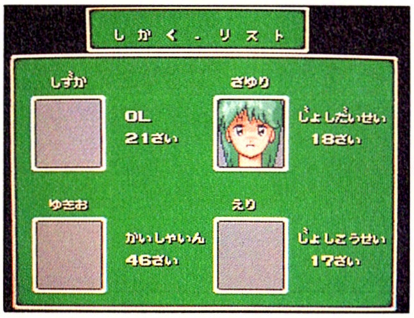
こちらは、4人の刺客の中から1人を選び、勝負をする麻雀ゲーム。お相手は女の子3人に、おっさん1人。脱衣麻雀ではないので、念のため。このモードではルール設定（クイタンとかカンウラ、ドボンってやつね）つきの、ふつーの麻雀なんだ。

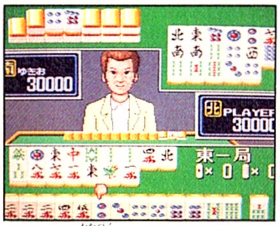
とーぜん、4人全員に勝てば、エンディングに突入ってワケだ。基本的なルールは、東南回しの半荘戦。半荘終了時、刺客より点数が多ければ勝ち（同点は負けね）ね。そーそー、最初の点数は3万点持ちと2万7千点持ちの3万返しが選べる。

うーん、本格的。さすがニチブツ。意味不明な単語は、おとーさんかおにーさんにでも聞いてね。

さて、グラフィックです。これはいーです。女の子、かーいーです。表情も豊かです。よーするに、麻雀ソフトとしては上の部類に入るでしょう。

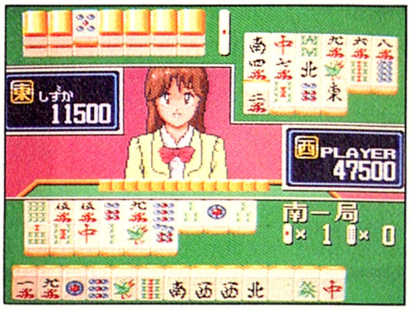
→刺客は4人。誰からでも戦えるけど、最初にゆきおちゃんを倒しときたい

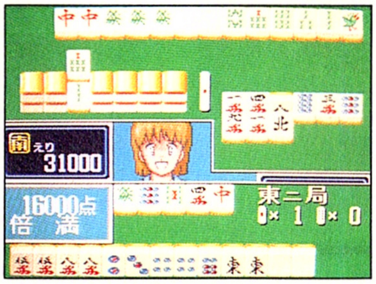




↑これが、若作りのゆきおちゃんだ!

↓やられてしまった…。じょしこーせーといってもバカにできんのだ…





↑やったね、とどめの国士無双をぶちかましたとこだ。役満は気持ちいいなあ

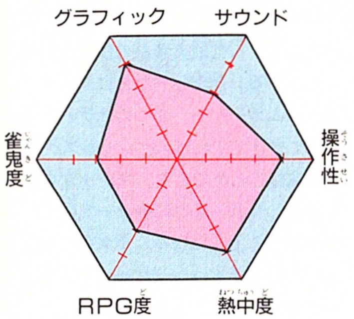
→ルール設定も、こんだけできるんだぜ



PLAYER'S DATA

メーカー	日本物産
発売日	11月下旬
価格	¥5400(税抜き)
メディア	Hu-CARD
容量	2M
ジャンル	テーブルゲーム+RPG

RPGモードは天の声2・ROM²のバックアップラムに対応している。シークレットコード（パスワード）も使えるが、けっこう長いので、大変かも。パーティは4人。使えるワザはHP回復、イカサマなど21種類ある。アイテムも30種以上登場する。対刺客戦で設定できるルールは、最初の点数、クイタン、ツモピンフ、カンウラ、フリテン罰、ノーテン罰符、ドボンの7種類。



ゲーセンの麻雀ゲームが好きな人はどーぞ。服こそ脱ぎませんが、女の子は十分魅力的です。肝心の麻雀の実力の方は…。運のいい子が多いよーですが…。RPGモードですが、なかなか遊べます。が、戦闘が麻雀なだけに、結構、時間がかかります。また、ヒントも少ないので、時間に余裕があって、根性もあるんだって人向きかもしれませんね。

© NICHIBUTSU 1989

NEW SOFT IMPRESSION

竜の子ファイター

民話や童話の世界を舞台として宮下流キャラクターが大暴れ！

人気漫画家の宮下あきら氏が、主人公、敵キャラすべてをデザインしたってことで話題のアクションゲーム。

ゲームは主人公が宮下氏のコミックワールドに迷い込んでしまったっつー設定で、この世界から抜け出すためには、すべてを集めると何でも願いがかなうといわれる伝説の「竜の子」を集めなければならないってことだそーだ。（ドラゴンボールみたいなもんか？）

通常ステージでは主人公は2等身のコミカルキャラで、手にした如意棒をふるって敵をぶちのめしていってほしいのココロ。またマジックでの特殊攻撃なんてのもあって、使用すると武器の先から光弾を撃ち出すことができるよーになるんだよーん。（便利だけどマジックポイントには限りがあるから使いすぎには注意しよう）てなかんじで各ステージのラストまで進んでいくとボスキャラとの対決となるのだ。ボスステージでは主人公が突如巨大化して（といっても、もともと2等身だったんだから普通の頭身になっただけって気もするけど）タイマン勝負をいどみ、勝てば竜の子を手に入れステージクリアだ。と、簡単に書いてきたけど、ゲームの内容はそんなに簡単じゃあねーからたいへんだ。敵の出現位置や動きのパターンなどを、よく把握してないと全然先へ進めずにイライラすることになっちゃうぞ。



→友情アイテムを取ると出現する応援団。一定時間で消えちゃう



→御大、宮下あきら氏。弱気なプレイヤーはここで活を入れられるぞ（別に意味はないけどね）



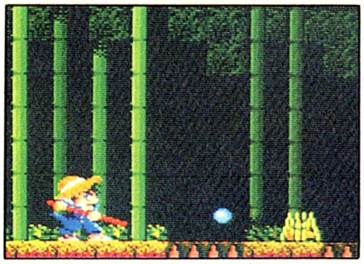


↑マジックポイントの回復をしてくれたり運勢をうらなってくれたりする謎のジジイ

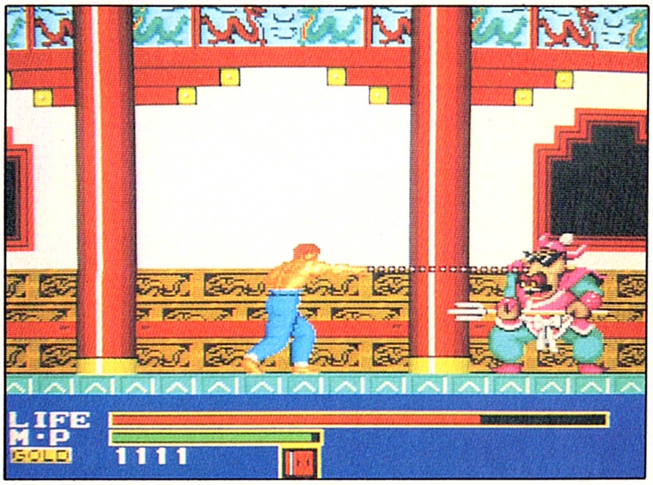
↓体力の回復をしてくれる看護婦さん。もー少しかわいくできんかったんかいな？



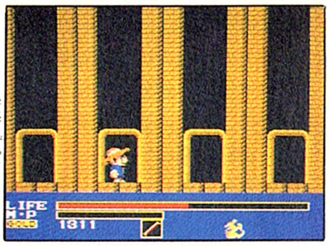
←飛んでる矢の上にのって進むこともできる。まともに歩くより楽な場所もあるからありがたく利用しちゃいましょう



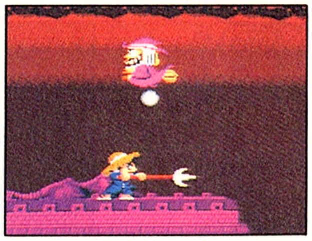
↑マジック使用中。マジックアイテムを取るごとに4段階に変化する。かなり強い



→1面ボスの牛魔王。素手で戦っても勝ち目はない。マジックを使ってタコなぐりじゃ！



→ステージ選択画面。クリアしたステージにもどることもできる。意味ないけどね

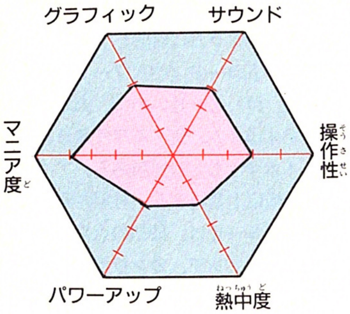


←ステージ2以降もますます敵の動きがイヤラシくなっている。パターンを極めろ

PLAYER'S DATA

メーカー	トンキンハウス
発売日	10月20日
価格	¥5600（税抜き）
メディア	Hu-CARD
容量	2M
ジャンル	アクション

プレイヤーはバイタリティ制で、アイテムによって最大値がのびたり回復したりする。ただし穴などに落ちると即ゲームオーバー。4つのステージをすべてクリアすればスペシャルステージへ進むことができる。マジックを使用すると（ポーズ中に✚キーで選択）弾が撃てるようになり、ボス戦ではリーチの長いチェーン（じゅず？）を使って攻撃できるようになるのだ。



宮下さんをキャラクターデザインに起用するのは別にかまわないんだけれど、もともと宮下さんのマンガは劇画タイプ、この手のコミカルキャラにはいまいち合ってない気がするね。さて肝心のゲーム内容だが、これがなかなかハードなのだ。特に敵キャラのトリッキーな動きには泣かされてしまう。かなりのなれが必要なので何度もプレイして自分なりのパターンを作ろう。

©宮下あきら・無限大倶楽部・東京書籍

NEW SOFT IMPRESSION

ナイトライダー・スペシャル

きれいなグラフィックに、臨場感たっぷり!!

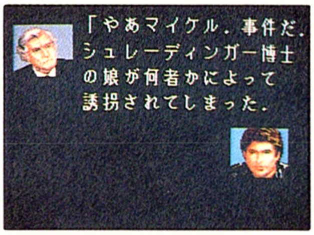
『ナイトライダー』って、もちろん知ってるよね。本放映は終わっちゃってるけど、当時すんごい人気だったし、関東じゃ再放送が始まったもん。

ストーリーは、大金持ちが作った夢のスーパーカー・ナイト2000と、それに乗った元刑事のマイケルが悪に敢然と立ち向かうという単純なものなんだけど、このナイト2000がかっこいい！ 特殊被膜の外装は無敵だし、むちゃくちゃスピードは出るわ、空は飛ぶわ、おまけに搭載されてるコンピュータがとっても人間的にしゃべるのだ！ KITTっていうんだけど、これがかわいくてねー♡ 野島昭生さんの声がとってもハマってたのであーる。

もちろんゲーム中のKITTもしっかりとしゃべる。野島さんの声をサンプリングしてるんだけど、肉声というより機械っぽくてミョーなのだ。

当然、ゲームの方も楽しめました。秘密兵器を奪ったスーパーカーを追うのが今回のKITTとマイケルの使命で、基本的にはハイウェイを舞台にしたレースゲーム。前をいく車を狙撃するというシューティングゲームの要素もある。1ステージクリアするごとに、ボニーが新兵器をつけてくれてそれでパワーアップするのだ。

とにかくグラフィックが綺麗でね、臨場感は最高。トンネルの中なんか、道のデコボコにあわせてこっちの体まで傾いてたもんね。ステージごとに変わる背景もGOOD。時間制の割に、クラッシュしてから再スタートまでの時間が長くてイライラするけど、それもペナルティだと思えばガマンできる程度。操作もシンプルだし、レースゲームの初心者向きかな。

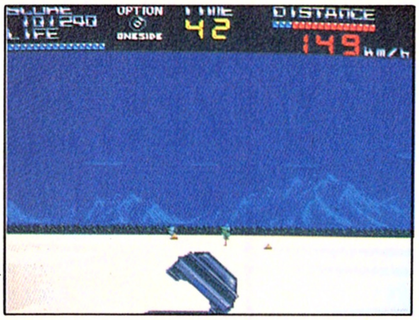


→事件の発端と今回の任務は、いつものようにデボンが説明してくれる





←オプションはあんまり役にたたない。すぐれもののマイクロジャムも3回しか使えないしね

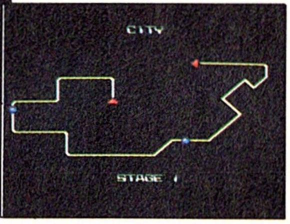


→これがワンサイド・ドライブ。他にも、ターボジャンプで空を飛んだりといった派手な秘密兵器がそろってるのだ

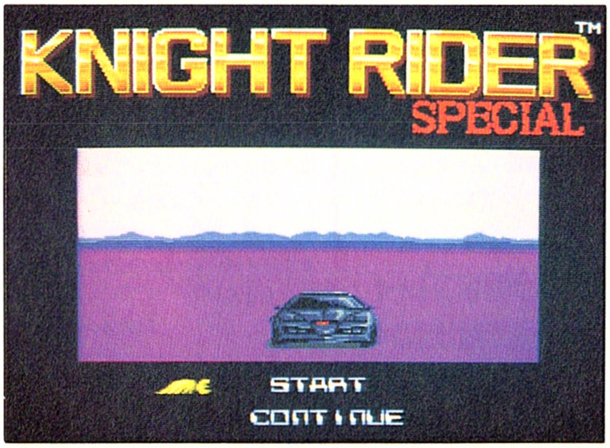


↑ステージの終わりと始めで、KITTが話しかけてくれる

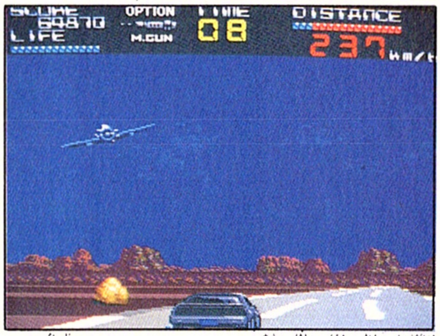
↑NY、夜のハイウェイ。とってもきれいでお気に入り♡ でもこのステージ3はかなり手ごわい



→青いボタンみたいなのの位置でタイマーがリセットされる



←お馴染みのテーマにのっての、お馴染みのKITTの雄姿。ファンはこれだけでも感涙もの

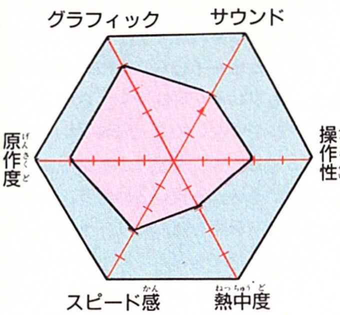


↑前を走る車が主な障害物だけど、こんな風に空からくることも。道路に岩が落ちている時もある

PLAYER'S DATA

メーカー……パックインビデオ
発売日……12月中旬
価格……¥5800(税抜き)
メディア……Hu-CARD
容量……2M
ジャンル…カーアクション&シューティング

✚キーの上がアクセル、下がブレーキ、ハンドルは当然、左右のキー。200km以上スピードが出ている場合はIキーでターボジャンプができる。IIキーで操作できるオプション装置は、始めからナイト2000に装備されてるマシンガン、いわゆる片輪走行のワンサイド・ドライブ、マシンガンより強力なレーザーガン、相手の機械を破壊するマイクロ・ジャムの4種類。



KITTのボディもかっこよく再現されてるし、背景も凝ってるし、見ていて飽きない。コツさえつかめばわりと簡単に進むかな。コース中の一定のところまで行くとタイマーがリセットされるのはいいんだけど、できればそれまでのタイム残りを考慮してくれるシステムの方がよかった。どーやっても時間が足りないっていう場合の救済方法がないから、不器用な奴には辛いかも。

©1982 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved. Aírademark of and licensed by Universal City Studios, Inc. and Used by PACK-IN-VIDEO CO., LTD. Under anthorization.

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

9AM 3PM

投稿のネタ26分類

A.思い出	N.不平不満
B.攻略法	O.ビデオ
C.裏ワザ	P.海外の話
D.イラスト	Q.コラム
E.写真	R.随筆
F.感想	S.評論
G.成功例	T.俳句・短歌
H.失敗談	U.お詫び
I.新発見	V.笑える話
J.質問したい	W.悲しい話
K.答えてあげます	X.将来の抱負
L.私の主張	Y.お知らせ
M.パソコン情報	Z.その他

「ウィザードリィIII」が発表になり、それとほぼ同時期に発売がウワサされる大作RPG群と今、肩を並べて張り合っている。「ドラクエ」に「FF」、「女神転生」そして「ウィザードリィ」のそれぞれの続編たち。「プレイするとしたらどれから手をつける?」なんて会話が飛びかう今日この頃。さて、あなたはどうしますか?

R-131 ウィザードリィノススメ

●毒ニモマケズ
マヒニモマケズ
灰ニモロストニモマケズ
丈夫なHPヲモチ
慾ハアリ
時ニハ瞋リ
イツモシヅカニイノッテイル
一日ニジャイアントマンティス
三匹ト　ミフネト
少シノゴーストヲ殺(???)シ
アラユルトコロヲ
ジブンノキオクニ入レ
ヨクミキキシワカリ
ソシテワスレズ
リルガミン王国ノ城ノ中ノ
大キナ宿屋ノ馬小屋ノ中ニイテ
東ニデルフガイレバ
行ッテ殺シ水晶ヲウバイ
西ニアイテムアレバ
行ッテソノアイテムヲヒロイ
南ニ死ニサウナ冒険者アレバ
行ッテマディヲカケテヤリ
北ニ美人ノウィッチアレバ
ネーチャンアソバナイトイヒ
マヨッタトキハナミダヲナガシ
ムラマサガナケレバオロオロアルキ
ミンナニ　ボウケンシャトヨバレ
ホメラレモセズ
クニモサレズ
サウイフモノニ
ワタシハナリタイ

(福岡県・ろだにんぎょ)

☆"ウィザードリィ栄誉賞"があったら受賞者になっていたでしょうに、ね。

L-132 2人同時プレイ流通に救出に…

●——オレ、村正8本もあるぜ。
——じゃあ、1本わけてくれよ。

もし、ゲームボーイでウィザードリィが発売されたら、こんな会話も冗談ではなくなるわけです。

ゲームボーイなら、当然いつでもどこでもプレイが可能です。さらに、ケーブルでつないで2人同時プレイができるでしょう。友達のボルタックの貴重なアイテムを買い占めたり、友達と混成パーティを組んだり、うかつにも迷宮の下層で全滅したパーティを救出してもらったり、とプレイのしかたも無限に広がるにちがいありません。

これでみんなの声が大きくなれば、きっとアスキーもゲームボーイ用ウィザードリィを発売してくれるでしょう。

(東京都・PYファレス)

☆キャラクタートレード、高利金貸し、おいはぎ…おー、何でもできそうだ。

L-133 忍者にとっての信仰心とは?

●忍者というクラスは転職する場合、特性値がオール17以上という厳しい条件があるわけですが、力、生命力、すばやさ、運の良さが必要なのはすぐにわかります。知恵も、一瞬の判断力、急所の知識などで表すことができます。

しかし、信仰心となると話は別です。いざとなれば肉親をも殺さなければならない忍者にとって信じられるものがあるとしたら何でしょうか。

私が考えるに、それは自分自身だと思います。自分自身の存在と能力を信じることによって、人並外れた力が働くのではないでしょうか。

(青森県・ハーンララス)

☆他のステータスが上がるのを横目で見ながら、少しずつ増えていく信仰心、だったりして。

Z-134 Evilのパーティ…そういうもの

●辞書で「Party」という単語を調べたら、①隊・一行②会合・パーティのほかに③党・政党というのがありました。そういえば今はEvilのPartyが多いと思いませんか?

(兵庫県・橘ゆりく)

☆ACは低くなるし…。

W-135 そんなひどい…Aデーモン様

●アークデーモン様は結婚なさっていました。あまりに悲しかったので、1日中泣いていました。彼は左手の薬指に指輪をはめているのです。(参照:ウィザードリィII攻略の手引き、ウィザードリィのすべて)それが見栄であることを心から祈っている毎日です。

(神奈川県・未末紫季子)

☆悪魔などいくらでもいるからいいじゃない、っと。







Wizardry

ウィザードリィのすべて

ベニー松山・著/定価1200円(税込み)/発売中



迷宮世界の森羅万象

シンプルな3次元迷路で繰り返される粗いグラフィックで描かれたモンスターとの闘いがこれほどまでにプレイヤーの心を魅了してしまうとは！
それ以来僕は、いつかこの迷宮世界を一冊の本にまとめてみたいと思い続けてきた。単なる攻略データの羅列ではなく、独立した読みものとして想像をかきたてることができる本を。そして書き上げたのがこの本である。(著者あとがきより)





コミック版

賭り合わせの灰と青春



ベニー松山・著
定価1010円(税込み)/発売中

華麗なる筆致でつづる剣と魔法の迷宮世界
コンピュータ世代に贈る新感覚のファンタジーノベルの記念すべき第1弾！
"ウィザードリィ"の世界の完全ノベル化として、また新エンタテイメントとして、高い評価を得ている！

コミック版 ウィザードリィ 全3巻

石垣環・作/ベニー松山・協力/発売中



第1巻・邂逅編
定価906円(税込み)

ワードナの造りあげた巨大地下迷宮に、少年戦士リュウが挑む。



第2巻・死闘編
定価906円(税込み)

迷宮内で襲いかかる怪物。リュウのすべてを賭けた死闘が始まった！



第3巻・黎明編
定価900円(税込み)

ワードナの正体は？そしてリュウの運命は？すべての謎が明かされる！

MOTHER™ のすべて

ファミコン必勝本編集部・編
定価580円(税込み)
発売中



1日ごとに旅のプランをきっちり立て1週間で完全クリアをなしとげるためのベストガイド！
- 1日ごとの徹底攻略ガイド
- ひとめでわかる重要ポイント
- 町で迷わないための道案内!!
- 冒険の途中で役立つ情報満載
- テレポートガイド
- マザー用語の基礎知識
- 重要スポットインデックス

JICC出版局 書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい☎03-234-4621

Ultima



小説
ウルティマ クエスト オブ アバタール

井上尚美・著

定価980円(税込み)／発売中

ロードブリテッシュの呼びかけに応じた８人の勇者の究極のパーティ……
彼らが目指すのは、想像を絶する苦難を乗り越えて初めて得られる、聖者への道。
ゲームノベル作家当代随一の井上尚美が初の本格的小説としてウルティマに挑戦！
鬼気迫るストーリー、急テンポな展開、そして驚異のバイオレンス描写！ついに登場!!

……かくして新たなる時代がはじまった。あるものはいう。悪魔は滅んだ。モンディン、ミナクス、エクソダス。かつてこの世界に跳梁した悪魔をわれらが手で滅ぼしたではないか、と。ではこう問われたらいかに答えるべきであろう……。真に悪は滅びたのか。人々のうちから怒りが、憎しみが、偽りが、消えたのであろうか。戦争、殺戮、破壊……あらゆる恐怖は永遠に絶えたのであろうか。否。悪はだれにとってもおそろしいばかりに実在している！振り返るがよい、己が内なる悪を。（本文より）

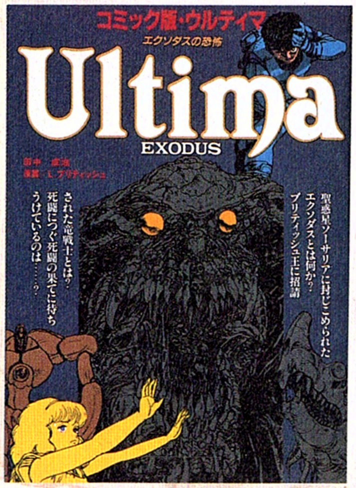
ウルティマ 聖者への道
完全必勝ガイドブック

ファミコン必勝本編集部・編

定価680円(税込み)／発売中



キャラクターガイド：各職業を知ることが冒険の第一歩なのである。
モンスターガイド：旅人の前に立ち塞がる怪物。勝利は知識の向こうにある。
マップ編：町、城、迷宮などの白地図の余白に情報を書きこみ、冒険を記録。
アイテム編：職業別使用可能表つき。ヒントや使い方を書きこもう。
などなど、アバタールへの究極ガイドブック。



コミック版
ウルティマ エクソダスの恐怖

田中成治・作

定価906円(税込み)
発売中

聖惑星ソーサリアに封じこめられた
エクソダスとは何か？
ブリティッシュ王に招請された
竜戦士とは？
死闘につぐ死闘、
その果てにまちうけているのは…？



コミック版
ウルティマ クエスト オブ アバタール

田中夕子・作

定価900円(税込み)
発売中

「エクソダスの恐怖」より１年。
勇者達の新しい旅がまた始まる。
永久の平和をもたらすもの、
アバタールを求めて！
快調コミック第２弾登場!!

JICC出版局 書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい☎03-234-4621

早い、詳しい、わかりやすいをモットーにするNEWメディア

GAME SOFT REFILL

SUPER!! HIPPON

1989　04

永久保存版　あなたも読めばファミコン博士

「しっかりした情報が満載！」と大好評のゲームソフトリフィルです。今回も皆様の期待を裏切ることなく、最新情報をギュッと詰めこみました。毎号読んでいればファミコン業界の内情がほぼ把握できます。これであなたも、かなりハイレベルなファミコン博士になれるでしょう。



本体＋メガモデム

●通信事業

「メガモデム」の発売で、コンピューター通信が、より身近なものになるといえるだろう。現在はまだ、モニタリングの状況なのでハッキリしたことは言えないが、将来的には、かなり期待の持てるメディアであることは確かである。ホストコンピュータを持ち、キーステーションとなるセガの今後の活躍にも注目してみたい。

●他分野への進出

ゲーム以外の分野では、「光線銃ジリオン」などのエレクトロニクス・トイや、「アンパンマン」などのキャラクター・トイなど、総合玩具の商品開発。S.S.T.BANDの結成など、音楽分野へのチャレンジ。そして、リンガフォンによる語学教育などの、教育事業の展開、といった活動が目立っている。今後は、さらに幅広い活動も予想される。

●今後の展開

宣伝部の田中氏に、メガドライブの今後の展開についてインタビューしてみた。

「開発チームを増やすなどしてソフトの開発力を強化したので、今後は、ソフトの質をより高めるという方向で進めていきます」

「また、来年の1月くらいから、現在のユーザー層より低い対象に向けても、ソフトを出していこうと思っています。『ウルトラマン』や『パトレイバー』『ゴーストバスターズ』など、キャラクターを生かした内容で、低年齢向けにターゲットを絞ったソフトも出していきたい、といった感じですね」



バーミリオン



TATSUJIN

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
M	STG	スーパーサンダーブレード	'88.10.29	¥5800	アーケード版「サンダーブレード」を移植
M	STG	スペースハリアーII	'88.10.29	¥5800	全12ステージで構成された3D型STG
M	ACG	獣王記	'88.11.19	¥5800	獣人に変身して魔神を倒す。全5面構成
M	ACG	おそ松くん	'88.12.28	¥5500	イヤミにさらわれた兄弟たちを助け出す
M	ACG	アレックスキッドの天空魔城	'89. 2.25	¥5500	マークIII用の作品をバージョンアップ

HIPPON　HIPPON

セガ　株式会社 セガ・エンタープライゼス



〒144 東京都大田区羽田1-2-12
問合せ先　03-742-7068
設　　立　1960年6月
資 本 金　148億2700万円
代 表 者　中山隼雄
社 員 数　1460名
年　　商　522億円

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

1951年、日本に初めてアミューズメント・マシンを紹介したサービスゲームスジャパンとして発足。その後、'60年に日本娯楽物産㈱を設立し、'65年に現在の社名に変更された。業務用のゲームメーカーとしては、タイトーと並ぶ老舗である。

また、家庭用ゲーム機においては、'83年に「SG-1000」を発売。以来、バージョンアップに務め、'88年には16ビット機・メガドライブを発売するに至った。

最近は通信や教育など、様々な分野にも手を広げている。

独立独歩の姿勢

●方向性

ここでは、家庭用ゲーム機における方向性だけを取り上げることにする。

'83年に発売された『SG-1000』に始まり、グラフィック能力を向上させた『マークIII』、FM音源を搭載した『マスターシステム』、そして、家庭用ゲーム機として初めて16ビットCPUを搭載した、現在の『メガドライブ』に至るまで、常に任天堂と距離を置いてハードを作ってきた。

そして、ファミコンへの参入も、まるで考えたことはないという。それは、良くいって独立独歩、悪くいうと孤立した姿勢を、一貫してとってきたことになる。

特に、サードパーティーをほとんど持たなかった点は、ファミコンに大きく水をあけられる要



セガ マークIII



マスターシステム

❶REFILE 上部 活用法

各ページの上部では、ゲームソフトに関した情報を中心に取り上げます。ゲーム業界全体というより、あなたが手にするゲームについての話題です。内容は、本誌ゲーマーが、じっくりプレイし、マニアックに解説しています。ソフト購入時などに役立てて下さい。



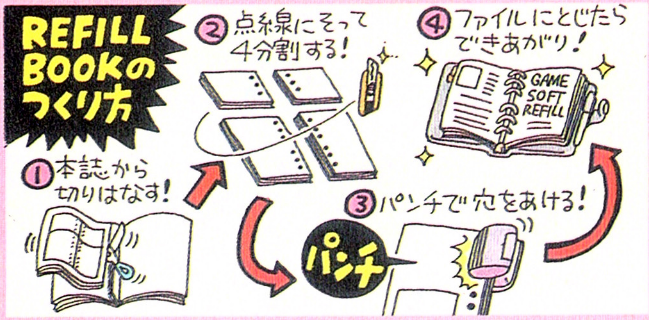
❷REFILE 下部 活用法

ソフトメーカーを軸とし、ゲームを取り巻くすべての情報を簡潔にまとめました。必要なデータは「あいうえお順」のインデックスですぐ引き出すことができます。掲載する話題は常にその時点の最新情報ですが、さらに新しい情報を追補版として補充してゆきます。



●REFILE上部、下部の作り方

まず、本誌から切り離します。カッターと定規、又は、はさみを使い、各ページを下図のように4分割します。カッティングの方法はイラストを見てください。切り離したら、それぞれ両面にセロテープを貼り、パンチで穴を開けます。最後にページ数を合わせ、ファイルに入れて完成。




スーパーサンダーブレード


大魔界村

因になったともいえる。

これまでのセガは、ハードの優劣以前に、ソフトの力が不足していたことは否めないのではないだろうか。

しかし、ここにきて状況は一変しようとしている。『メガドライブ』においては、サードパーティーの参入を早々と決めるなど、体制を大きく変えたのである。ハード面の進化も重要な要素ではあるが、やはりソフトの開発力を強化した点が、今後のセガに期待させる最も大きな要因となっていることは確かだ。

●ソフトの傾向

業務用ゲーム機のメーカーであるだけに、やはり自社の業務用からの移植がメインとなっている。しかし、『メガドライブ』では、サードパーティーの参入に刺激され、オリジナル路線のゲームが増えそうな気配だ。さらに、11月発売予定の『メガモデム』によって、通信ネットワークが現実化。通信によるソフト供給という、新しい方向性も示されそうである。

また、『メガアダプタ』によって、現在までに発売されている、ほとんどのセガ用ソフトが『メガドライブ』で遊べるという点も見逃せない。

●体感ゲーム

セガというメーカーを語るうえで、業務用ゲーム機の流れは、必要不可欠な要素であろう。その中でも、体感ゲームの登場は、業務用ゲーム機の新しい方向性を提示したという意味で、非常に大きな出来事であった。また、テーブルタイプのゲーム機では、どうしてもプレイヤーがうつむく姿勢になってしまう。したがって、ゲームセンターは、背中を丸めうつむいて遊ぶ娯楽施設


ファンタシースターII


ワールドカップサッカー

HIPPON HIPPON


スーパーハングオン


アフターバーナー

であった。その姿勢を変え、場内の雰囲気を一新したという意味でも、体感ゲームの登場は革命的だったといえる。体感ゲームの登場によって、ゲームセンターは、一種の遊園地へと変貌を遂げたのである。

第1弾の体感ゲームとして、『ハングオン』を発表したのが、'85年のこと。それ以降『スペースハリアー』『アウトラン』から、現在の『スーパーモナコGP』に至るまで、セガは様々なタイプの体感ゲームを生み出してきた。さらに現在は、時速300kmの運転感覚を、よりリアルに体感できるセガスーパーサーキットを、郊外型のアミューズメント施設として展開するなど、体感ゲームの新たな方向性に向けて動き始めている。

また、最近のセガは、『UFOキャッチャー』でOLやカップルといった新しい客層を開拓するなど、今までとは違った意味で、ゲームセンターを進歩させる原動力ともなっている。客層や目的など、ゲームセンターを内側から変えているという印象がとても強い。さらに、磁気カード式によるプリペイドカードシステムを、いち早く導入するなどの積極的な姿勢も、各方面から注目を浴びている。

●世界的な広がり

現在、セガは海外においても積極的に活動している。業務用ゲーム機においては、全米約90ヵ所に及ぶアミューズメントセンター「タイムーアウト」を展開。また、家庭用ゲーム機においては、'89年8月にブラジルで『マスターシステム』が発売されたほか、同年9月にはアメリカで『GENESIS(メガドライブ)』を発売している。


ギャラクシーフォース


スーパーモナコGP

発売価格リスト　1989年10月下旬版

最新の売れすじソフトたち。キミもほしいソフトが何本かあるだろう。だったら定価で買うのはもったいない。こんなに安く買える店もあるのだ！

	タイトル	定価	実売価格	平均
1	究極ハリキリスタジアム平成元年版	6800円	5100～6120円	5610円
2	MOTHER	6500円	4200～5500円	4850円
3	激闘プロレス	5800円	4060～5220円	4640円
4	スーパーマリオBros.3	6500円	4550～5200円	4875円
5	ファミスタ'89	4900円	3090～4410円	3750円
6	レーサーミニ四駆	5900円	4100～5020円	4560円
7	ロボコップ	5800円	4050～5220円	4635円
8	名門！ 第三野球部	5800円	4060～5220円	4640円
9	コズミックウォーズ	6500円	4500～5850円	5175円
10	キャプテンED	5900円	4100～5310円	4705円

※東京都内有名ディスカウント店8店舗を本誌調べ／価格は税抜き

安売ソフトベスト10　1989年10月下旬版

発売当時、買うことのできなかったソフトを改めて買いたいあなた。信じられない値段の差で、思わず買い集めそう。今年発売で価格の安い順に紹介。

	タイトル	定価	実売価格	%Off
1	ドラゴンバスターII	5200円	1450円	－72%
2	ドラゴンスピリット	5200円	1600円	－69%
3	クインティ	4900円	1950円	－59%
4	ワギャンランド	4900円	1980円	－60%
5	ベースボールスター	5900円	1980円	－76%
6	がんばれペナントレース	5900円	1980円	－76%
7	Mからの挑戦状	6000円	1980円	－67%
8	松本亨の株式必勝学II	9800円	2000円	－80%
9	ウィロー	5900円	2580円	－56%
10	武田信玄II	6800円	2930円	－57%

※東京都内有名ディスカウント店8店舗を本誌調べ／価格は税抜き

タイトー　株式会社タイトー



〒102 東京都千代田区平河町
2－5－3
問合せ先　テレホンサービス
03-239-4000
設　立　1953年8月24日
資本金　10億円
代表者　長谷川桂祐
社員数　1600名
年　商　545億円(平成元年3月期)

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

日本のビデオゲームメーカー最大手のひとつであり、ビデオゲーム機をはじめとするアミューズメント機器の開発・製造・販売、レンタルやゲーム場運営、コンピュータ用ソフトウェアの製造販売、販捉・イベント用ロボットの開発など、その業務内容はレジャー・アミューズメント産業関連の多方面に及ぶ大企業。昭和28年、創業者であるミハイル・コーガン氏により設立された当時の社名は太東貿易株式会社といい、小型自動販売機の製造販売業として創業した。

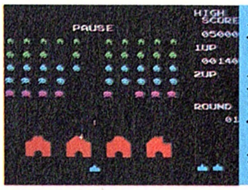
ゲーム産業界の父

●スペース・インベーダー

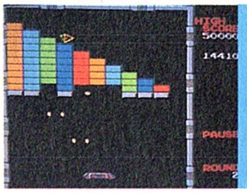
タイトー社を語るときに、忘れてはならない作品が、『スペース・インベーダー』。日本で最初の大ヒット作となったビデオゲームは、昭和51年、アメリカのアタリ社から発表された『ブレイクアウト』(ブロック崩し)。

タイトー社はこのゲームのヒット要因を分析し、また当時アメリカで話題になっていた映画「スターウォーズ」にヒントを得て、宇宙人をターゲットとして撃ち落とす、といった形式の『スペース・インベーダー』を製作、昭和53年に発表する。

話は前後するが、ブロック崩しのヒット当時、それまではアップライト型のものしかなかったゲーム機に、テーブル型のものを開発、喫茶店を中心として



スペースインベーダー



アルカノイド

HIPPON ▸◂ HIPPON

M	RPG	ファンタシースターII	'89. 3.21	¥8800	広大な宇宙を4人パーティーで冒険
M	SPG	スーパーリーグ	'89. 4.22	¥5800	真上から見た画面が特徴の野球ゲーム
M	SLG	スーパー大戦略	'89. 4.29	¥6800	同名のパソコン版からの移植。本格派
M	ACG	北斗の拳新世紀末救世主伝説	'89. 7. 1	¥6000	修羅の国にいる天帝を倒すことが目的
M	SPG	ワールドカップサッカー	'89. 7.29	¥5500	わかりやすい操作とスピードあるプレイ
M	ACG	大魔界村	'89. 8. 3	¥6800	大好評のアーケード版を忠実に移植
M	ACG	スーパーハングオン	'89.10. 7	¥6000	おなじみの3Dバイクドライブゲーム
M	ACG	ランボーIII	'89.10.21	¥5500	全方向スクロールで6ステージ構成

セタ　株式会社セタ

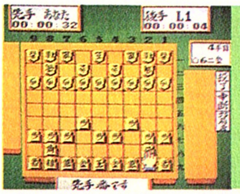


〒152 東京都目黒区中央町
2－8－8
問合せ先　03-791-0938
設　立　1982年
資本金　1200万円
代表者　富士本　淳
社員数　40名
年　商　40億円(昭和63年度)

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

隠れた才能を見て欲しい

セタといえば第一に連想するのが将棋ゲーム。しかし、実際にセタが手がけている業務内容は予想以上に幅が広い。ファミコンに限らず、タイトーやBPSのアーケードゲームにも協力している。とはいってもハードの分野。筐体のコントローラーなどを製作しているんだ。ファミコンソフトも、1つのジャンルにとらわれることなく、いつも新しいものに挑戦している。


森田将棋

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	BDG	本将棋内藤九段将棋秘伝	'85.88.10	¥4500	12種の遊び方が選べ、練習モードもある
C	BDG	森田将棋	'87. 4.14	¥5500	実在の棋士に指南を受けた手強いゲーム
C	ACG	エイト・アイズ	'88. 9.27	¥5800	主人公と鷹を2人同時プレイで操る
C	ACG	トム・ソーヤの冒険	'89. 2. 6	¥5900	全6ステージを縦、横スクロールで戦う
C	AVG	マーダークラブ	'89. 6.30	¥6800	パソコン版の移植。殺人事件の謎を解く

HIPPONヒットチャートベスト10

3年前はアクションゲームばかり。2年前になるとRPG他多ジャンルに。

1988年10月下旬

	タイトル
1	沙羅曼蛇
2	聖闘士星矢
3	つっぱり大相撲
4	新・鬼ヶ島前編
5	燃えろ!!プロ野球
6	女神転生
7	メカ生体ゾイド
8	ドラキュラII 呪いの封印
9	水戸黄門
10	ドラゴンクエストII

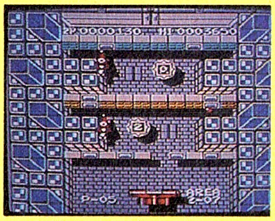
1987年10月下旬

	タイトル
1	スーパーゼビウス
2	高橋名人の冒険島
3	キングスナイト
4	がんばれゴエモン
5	機動戦士Zガンダム
6	北斗の拳
7	子猫物語
8	メトロイド
9	ゼルダの伝説
10	ワルキューレの冒険

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

謎の壁 ブロックくずし コナミ

ハッピーなエンディングに感激!



「単純なのに熱くなる」という点で、あの『テトリス』に通じるものを感じるのが『ブロックくずし』だ。この『謎の壁・ブロックくずし』は、それを発展させ、アイテムなどを取り入れたゲームである。基本的なアイデアは、普通のブロックくずしとしてすでに発表されていたもので目新しさは感じられないが、背景が加わって立体感の出たブロック、見おろし型画面、コミカルでファンキーな敵キャラなど、独自のふんい気を出している。その中でも、パスワード入力で見れる敵キャラ総出演のハッピーなエンディングは“コナミらしさ”が感じられる、エンディングの名作だ。 (AK)

ソフエル 株式会社ソフエル



〒101 東京都千代田区外神田3-11-2 ロックビル2F
問合せ先 03-250-1800
設立 1979年4月
資本金 3400万円
代表者 伊賀武
社員数 40名

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

発足当時の社名は㈱ソフト工学研究所。関西ノリのギャグが利いたユニーク作品を発売している。

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
D	SLG	ココナワールド	'87. 4.10	¥2980	ココナちゃんと占いやビンゴをして遊ぶ
D	ETC	極楽遊戯	'87.12.12	¥3300	8本のゲーム入り。パーティー用ソフト
C	SLG	ザ・マネーゲーム	'88. 8.10	¥5900	株式シミュレーションプラス人生ゲーム
C	ETC	100万$キッド	'89. 1. 6	¥5900	4種のギャンブルをコンピュータと対戦
C	ETC	帰ってきた!軍人将棋なんやそれ!?	'89. 5.26	¥5500	駒が野菜や動物になった軍人将棋

ソフトプロ ソフトプロ株式会社



〒530 大阪市北区西天満6-7-2
問合せ先 06-363-1221
設立 1983年2月21日
資本金 4000万円
代表者 藤原睦朗
社員数 17名

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

SLGを中心に発売。現在新作ソフト発売の予定はナシ。今後の発売ソフトについては検討中だ。

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	ACG	カラテカ	'85.12. 5	¥4900	空手を駆使し、横スクロール画面を進む
C	ACG	サーカス・チャーリー	'86. 3. 4	¥4900	玉乗りや火の輪くぐりなどのサーカスACG
D	SLG	ブリーダー	'86.12.17	¥2980	作ったロボット同士を戦わせるSLG
D	SLG	パルサーの光	'87.10. 2	¥2980	制限時間内に、銀河系への侵入者を破壊
D	SLG	19(ヌイーゼン)	'88. 3. 4	¥2980	ファンタジー仕立て。HEX戦闘が中心
D	ACG	爆闘士パットンくん	'88. 8. 5	¥2980	戦車を操作し、相手の操る戦車を破壊
D	SLG	フェアリーテイル	'89. 4.28	¥3200	あらかじめ行動パターンを入力して戦闘

HIPPON

GAME SOFT REFILL HIPPON



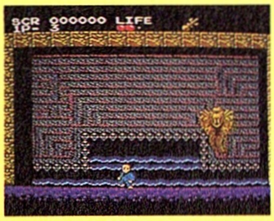
ゲームソフトリフィルのページは、たくさんの情報をより早く、わかりやすく引き出すために「あいうえお順」になっています。各ソフトメーカー名で検索してください。

A Ka Sa Ta Na Ha Ma Ya Ra Wa

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

迷宮寺院ダババ　コナミ

ミョーな雰囲気が味わえるゲームだ!!



凝ったオープニングのワリには、何ともシンプルなゲーム画面。それと操作性にクセがあり、慣れないうちは大ジャンプが失敗しやすい……。などの欠点はあるものの、実は隠れた名作だったりもする、と思うのがコレ。

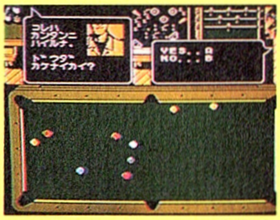
コミカルなキャラの動き、誰にでもすぐになじめるゲーム設定。一度ハマってしまえば、そのまま熱中してプレイしてしまう。『ダババ』ってばそんなゲームなんだよね。

それに、何といってもオイラの友人Nが初めて作ったゲームだし、(作ったといってもキャラクターデザインだけだと思うけど)このくらいホメても、バチは当たんない、ハズだ。(K・S)

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

エキサイティングビリヤード　コナミ

子供のうちに名ハスラーになっちゃえ!



敵を撃ちまくったり、経験値稼ぎばかりやってちゃ、進歩がないと思わないかい？　トレンディでアダルトな雰囲気の、このゲームをプレイすることが、大人への第一歩なのだよ。

何がいいって、ジャズ調のBGMがいいっ!　対戦相手も、美女やシブい男から、ゴリラやモアイなど多彩なのだ。タマとタマとがぶつかりあう音も、妙にリアルだったりする。このソフト1本あれば、プールバーに行くお金がなくても平気だな。

まあ、難点といえば、強い敵になると考える時間が長いとか、タマがチビッこいことぐらい。アダルトなガキを自認する君にオススメしたい1本だ。(H・K)

データイースト　データイースト株式会社



〒167 東京都杉並区上荻2-31-12 ピース荻窪
設　立　1976年4月20日
資本金　5億5500万円
代表者　福田哲夫
社員数　200名

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

ファミコンメーカーとしては参入3年目と、まだ新しい会社のようだが、アーケードゲームメーカーとしては創業12年目の古参。名門・一流メーカーだ。

同社は海外進出といった面でもかなり積極的で、'79年には、DATA EAST USA, INC業界1・2位の早さで設立した。

また、'80年には業務用テレビゲーム機用の機構としては世界初の『デコカセットシステム』を発表。ゲーム機本体とソフトの規格を統一でき、ソフト交換だけで違うゲームを稼動させられるという画期的な製品だった。

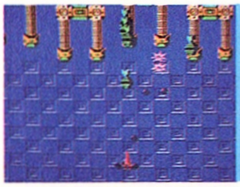
アメリカでも大活躍

●国外での活動状況

前述したように、データイーストのアメリカでの活動は、目ざましいものがある。その中でも特筆すべきことが、ピンボール機の開発・製造・販売だろう。

今まで、アメリカのピンボール機といえば、ウイリアムス社という名門メーカーの製品が大半を占めていた。そんな中で、たった3年前、'86年に設立されたDATA EAST PINBALL, INC.のピンボール機が、肩を並べる勢いだというのだから驚きだ。

そのほか業務用ゲーム機器やNES版のソフトなども、日本向け作品とは異なった、純然たるオリジナル作品を、アメリカに設立した現地法人企業で開発しているそうだ。このことからも、同社の力の入れようがわかる。


B-WING


新宿中央公園殺人事件


ミネルバトンサーガ


京都竜の寺殺人事件

リースを開始したのがタイトー社なのだ。この斬新な戦略は見事に的中し、ビデオゲームのプレイヤー人口は飛躍的に増加。

もちろん、スペースインベーダーの爆発的ヒットにも、同社が開発したテーブル型のゲーム機、そして喫茶店を中心としたリース戦略が大いに関連してくる。この時期を境に、今まで日本に数社しかなかったビデオゲームメーカーが一気に増加し、ゲーム産業界が急激に発展し始めたことも象徴的である。

また、インベーダーブームはその急激な流行により、様々な社会問題を巻き起こした。だが、それと同時に「ゲームの攻略法」といった概念も初めて生まれた。ゲームのフリークによって発見された「ナゴヤ撃ち」などのパターンや「レインボー」など、裏技的なものまで出現した。

●ファミコン参入以降

同社のファミコン参入は'85年から。アーケードの大ヒット作『スペースインベーダー』を始めとして『エレベーターアクション』『フロントライン』など、同社製の人気アーケード作品を次々にファミコンに移植。

'86年には週刊少年サンデー連載の人気剣道マンガ『六三四の剣』のファミコン化や、ビートたけしのアイデアを盛りこんだ、初のAVG『たけしの挑戦状』などファミコン用のオリジナル作品を発表。'87年には『未来神話ジャーヴァス』や『ミネルバトンサーガ』などのRPGも製作。また、'88年には選手成長システムや、豊富なアトラクションを盛り込んだ『究極ハリキリスタジアム』が大ヒット。野球ゲームに新ジャンルを開拓した作品として、大いに注目された。


究極ハリキリスタジアム

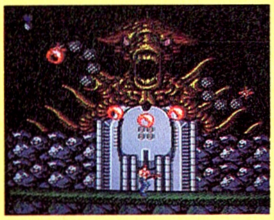


ダライアス(業務用)

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

魂斗羅　コナミ

動きまくる背景！技術力の高さが見える



私が思うに、コナミのゲームは映画の影響を受けているモノが多いと思う。この『魂斗羅』の主人公だって、ドコかで見たことあるでしょ？ オマケに、敵がエイリアンときたもんだ。

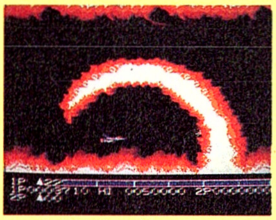
ところが、このゲーム、並のファミコンソフトにはない迫力がある。画面はきれいだし、BGMも結構イイ。背景は良く動くし、デカキャラもズンドコ登場する！ コナミのゲーム全部にいえるけど、まったく手抜きを感じさせない作りなのだ!!

まあ、3D面はいらないとか、難易度が高すぎる、ゲームシステムが古くさいという意見もあるだろうけど、買って損するコトのない1本だぞ！　（HK）

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

沙羅曼蛇　コナミ

FCソフトの可能性を広げてくれた



『沙羅曼蛇』、何とイカしたゲーム名だろう。増殖する細胞や吹き上がる火柱、巨大なボスキャラは、このゲーム中、最高の見せ場であると同時に、最大の障害でもあるのだ！

何といっても、移植不可能といわれていたアーケード版を、見事にファミコンで再現させたコナミには脱帽である。グラディウス方式のパワーアップに変更したのも、個人的には良いと思うのだ。決まりきったパワーアップじゃ自由度がないしね。

だけど、不満がないワケじゃない。アーケード版を極めた人には、簡単すぎる…かなあ。

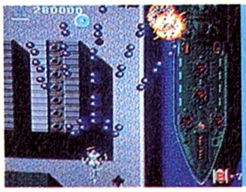
ま、そこはファミコン。ウマすぎる人が悪い!?　（JJ）



オペレーションウルフ

●今後の展開

マーケティング部の山名さんからのコメントを紹介しよう。「タイトーといえば、アーケード版の移植はお手のもの、と思われがちですが、企画中のRPGなど、オリジナル作品も多数用意しておりますし、ファミコンからアーケードまで、すべてのハードに対応して、楽しいソフトを開発してゆきます。期待していてください」とのことだ。



究極タイガー（PC版）

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメイト
C	STG	スペースインベーダー	'85. 4.17	¥4500	アーケードでの超ヒット作をFCに移植
C	ACG	ちゃっくんぽっぷ	'85. 5.24	¥4500	面クリアタイプのパズルアクション
C	ACG	エレベーターアクション	'85. 6.28	¥4900	アーケード版の移植。エレベーターで移動
C	ACG	フロントライン	'85. 8. 1	¥4500	機関銃、手榴弾、戦車を武器に前線を突破
C	STG	スカイデストロイヤー	'85.11.14	¥4500	3DタイプのSTG。時間の概念がある
C	STG	ジャイロダイン	'86. 3.13	¥4900	自機は戦闘ヘリ。たてスクロール型
C	ACG	影の伝説	'86. 4.18	¥4900	たて横スクロール型の忍法アクション
C	ACG	六三四の剣	'86. 8. 8	¥4900	村上もとか原作の剣道マンガをゲーム化
C	AVG	たけしの挑戦状	'86.12.10	¥5300	ビートたけしのアイデアで構成したAVG
C	ACG	アルカノイド	'86.12.26	¥5400	パワーアップ要素を導入したブロック崩し
C	RPG	未来神話ジャーヴァス	'87. 6.30	¥5500	7ヵ国の暴君を倒すアクションRPG
D	ACG	奇々怪界 怒濤編	'87. 8.28	¥3800	主人公は小夜ちゃん。アーケード版の移植
C	ACG	キョンシーズ2	'87. 9.25	¥5500	キョンシーを倒して仲間を救出するACG
C	RPG	ミネルバトンサーガ	'87.10.23	¥5500	傭兵システムを採用。奥の深いRPGだ
D	ACG	バブルボブル	'87.10.30	¥3500	固定画面クリア型。表裏合わせて200面
C	AVG	京都龍の寺殺人事件	'87.12.11	¥5500	推理作家・山村美紗原作のAVG第1弾
C	ACG	タイトーグランプリ	'87.12.18	¥5500	RPG要素をレースゲームに盛り込んだ
D	ACG	レプリカート	'88. 2.26	¥3500	ヘビ型の自機を操作して各面をクリアする
C	ACG	アルカノイドII	'88. 3. 8	¥5900	前作の最終面、モアイからスタート
D	ACG	ワードナの森	'88. 3.25	¥3300	アーケード版から移植のファンタジーACG
C	ACG	不動明王伝	'88. 3.29	¥5900	『影の伝説』の続編的な忍者アクション
C	SPG	究極ハリキリスタジアム	'88. 6.28	¥5500	タイトー初の野球ゲーム。演出が多彩だ
C	ACG	レインボーアイランド	'88. 7.26	¥5500	虹を武器・移動に使うたてスクロール型ACG
D	SPG	キック&ラン	'88. 9.13	¥3300	アーケード版から移植のサッカーゲーム
D	ACG	遊メイズ	'88.10.28	¥3300	固定画面上のドットを消していくタイプ
C	BDG	たけしの戦国風雲児	'88.11.25	¥5800	4人まで参加できるすごろく風のゲーム
C	SPG	究極ハリキリスタジアム'88	'88.12.16	¥5500	好評だった前作のデータを'88年度版に変更
C	AVG	アキラ	'88.12.24	¥6800	大友克洋原作の映画『アキラ』をAVG化
D	STG	ハレーウォーズ	'89. 1.14	¥3300	ハデなパワーアップが魅力のSTGだ
C	AVG	京都花の密室殺人事件	'89. 2.11	¥5900	山村美紗原作のAVG第2弾。推理小説風
C	BDG	爆笑！人生劇場	'89. 3.17	¥5900	人生の喜怒哀楽をFC版ボードゲームに
C	STG	オペレーションウルフ	'89. 3.31	¥5900	全5エリアの敵を倒し、捕虜を救出する
Hu	STG	究極タイガー	'89. 3.31	¥5500	人気のアーケード版をPCに移植
Hu	ACG	ニンジャウォーリアーズ	'89. 6.30	¥6200	サイボーグ忍者アクション。全6ステージ
C	SPG	究極ハリキリスタジアム 平成元年版	'89. 7.21	¥6800	アトラクションなどがより充実した第3作
C	STG	中華大仙	'89. 9.22	¥5800	各種の法術を使い分け、全6エリアを進む

HIPPON　HIPPON

タカラ　株式会社タカラ



〒125 東京都葛飾区青戸
4－19－16
問合せ先　03－602－3030
設　立　1955年9月17日
資本金　77億400万円
代表者　佐藤安太
社員数　847人
年　商　420億円

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

お人形作りの名手

タカラの主となる業務内容は、有名なリカちゃん人形などに代表される玩具製作。だからファミコンのゲーム内容も、おのずと自社のキャラクター性を活かしたものが多くなっている。特に『トランスフォーマー』のシリーズが有名。ファミコンソフトの数は少ないものの、ビデオゲームなど他分野での活躍がめざましい、日本でも有数の大手玩具メーカーなのである。



トランスフォーマーコンボイの謎

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	ACG	トランスフォーマー コンボイの謎	'86.12. 5	¥4900	自機を変身させながら進む。全10面構成
C	ACG	ロストワード・オブ・ジェニー	'87. 3.25	¥5500	お人形のジェニーが主人公。全6面
C	ACG	フォトン	'87. 8.28	¥5500	アイテムや情報を集め、3D迷路を進む
D	ACG	トランスフォーマー ザ・ヘッドマスターズ	'87. 8.28	¥3300	シリーズ第2弾。変形合体ロボが自機
C	STG	スペースハリアー	'89. 1. 6	¥5500	3DタイプのSTG。全18ステージ

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

グラディウスII　コナミ

ハードの限界を越えた！超辛口ＳＴＧ



ファミコンのシューティングゲーム中では最高！　と断言できるのが『グラディウスII』!!アーケード版が登場した時には驚いたが、絶対ファミコンに移植してくれると信じていたんだ。

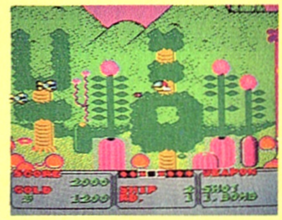
何といっても、ＲＰＧがドラクエならＳＴＧはグラディウスシリーズである。異次元宇宙と細胞で、独自の世界を作りあげているのが好きだ。アーケード版と違うトコも、いくつかあるけれど、オプションが４つ装備できるのはそのまんま！　派手な攻撃でデカキャラを破壊する快感も最高!!　これならキャラのチラつきも許せちゃう!?

さーて、今日も帰ったらバクテリアンとの戦闘だ。（ＨＫ）

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

ファンタジーゾーン　サン電子

メルヘンチックな世界でもお金がすべて



『ファンタジーゾーン』といったら、みんな真っ先に、あの個性的なボスキャラ群を思い浮かべるハズ。ボスとの戦闘が、アーケード版をやってる感覚とほとんど同じなのには驚いた！

だって、これほど高水準の移植になるとは思わなかったのだ。このソフトで、ユーザーのサン電子に対する目が変わったことだろう。何といっても本家より出来がイイっときたもんだ。

ゲームシステム的には横スクロールのＳＴＧだけど、武器はお金を稼いで買うという現実的な部分が、メルヘンな感じとミスマッチしてて妙にイイのだ！

まさに、サン電子の「かいしんのいちげき」だね。（ＯＮ）

テクノスジャパン　株式会社テクノスジャパン



〒160・東京都新宿区歌舞伎町2-31-11　第二モナミビル３Ｆ
問合せ先　03-205-6333(テープ)
設　立　1981年12月
資本金　2000万円
代表者　瀧邦夫
社員数　55名
年　商　30億円(1988年9月期)

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	**アーケードゲーム**	パソコン

ビデオゲームメーカーとして、熱血シリーズなど個性的なゲームを発表。キャラクター作りや舞台演出に定評があり、『双截龍』などはアメリカでの人気も高い。

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	ＡＣＧ	熱血硬派くにおくん	'87．4.17	¥5300	くにおが不良やヤクザと戦う活劇ＡＣＧ
C	ＡＣＧ	双截龍(ダブルドラゴン)	'88．4．8	¥5800	２人対戦も可能な横スクロール型ゲーム
C	ＡＣＧ	熱血高校ドッジボール部	'88．7.26	¥5800	世界各国の不良たちとドッジボール対戦
C	ＡＣＧ	ダウンタウン熱血物語	'89．4.25	¥5900	ＲＰＧ要素も入っている格闘アクション

テクノソフト　株式会社テクノソフト



〒857　長崎県佐世保市福石町4-14
問合せ先　0956-33-5555
設　立　1982年4月
資本金　2000万円
代表者　大園富美男

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	**パソコン**

ＭＤのサードパーティーの中で、一番早くソフトを発売したメーカー。これは、もともとパソコン界で活躍しており、ＭＤにも使用されている“ＣＰＵ”についてのノウハウが豊富だったためである。今後もＭＤ用ソフトを中心に開発していくそうなので、新作が待ちどおしい。

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
M	ＳＴＧ	サンダーフォースII MD	'89．6.15	¥6800	パソコンで大人気だったＳＴＧの移植版



バギー・ポッパー



KARATE CHAMP

●作品の傾向と方針

データイーストがファミコンに参入してから３年間。この間に発表された作品は全18本。このサイクルは、他のメーカーと比べてもかなり早い。

業務用ゲーム機で多くの作品を作ってきた会社だから、その作品をファミコンに移植すれば、そのくらいの数はすぐ出せるはず。ところが、意外なことに移植ものはたったの３本しかない。

これは、「そのハードに合ったソフト作り」つまり、単なる移植はなるべく避け、それよりはファミコン版のオリジナル作品をより多く、というデータイーストの一貫した方針に、充実した開発陣がフル活動して応えた結果と推測できよう。

これが、常に高水準を保った良質の作品を、数多くユーザーに供給できる秘訣なのだろう。

●今後の傾向と展開

データイーストとしては、今後もその機種の性能を最大限まで引き出した作品を開発していく、といっている。

これは、アーケード、ファミコン、ゲームボーイ、ＰＣエンジン、の各機種すべてにおいていえることだろう。

だから、もしアーケード版の移植が出るとしても、移植するその機種性能に合わせた作品となるだろう。例をあげれば『コブラコマンド』や『ロボコップ』のように、ゲーム内容は多少似ていても、システム的なオリジナリティを持つといった感じの作品となるに違いない。

つまり、同タイトルでありながら、全体的に見比べた場合に、明らかにその機種に合わせたひと工夫が見える。といった移植のされ方になるはずだ。



コブラコマンド

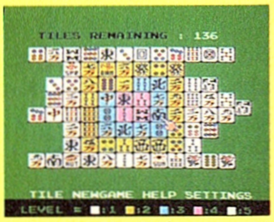


ロボコップ

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

上海　サン電子

ノスタルジックになれるゲームってイイ



子どもの頃、砂場でこんな遊びをしたことがある。砂を集めて山を作り、頂上に木の棒をちょこんとさす。で、棒を倒さないようにして、1人ずつ順番に少しずつ砂を取っていくのだ。

『上海』をプレイすると、なぜかあの砂山くずしを思い出す。パイを取るときのなんともいえないスリルが、どこか似ているのかもしれない。こういったハラハラドキドキ感を何度も味わってラストの龍を見れたときはホント、嬉しい。棒を倒さずに1人勝ちしたような気分だ。この快感を忘れられずに、今日も私は『上海』に興じる。チャンスがあったら、もう1度砂山くずしもやってみたい。(T・O)

埋もれた名作ソフト

鉄道王　デービーソフト

ファミコン界に新風を吹かせたBDG

とにかく目新しかった。今までのファミコンにはない、まったく新しいジャンルを、みごとにブラウン管で再現したのだ。ゲーム内容は、タイトルの通り鉄道を題材にしたもの。ルーレットを使い、コマを進めるボードゲームだが、ただの双六とは違う。自分のコマを進める間にもいろんな戦略が立てられる。たとえば、通過した路線を持ち金で買い占め、そこを通った他のプレイヤーからお金をせしめる！　これがたまらない!!



最終的に財産の多いプレイヤーが勝つ。4人の対戦から、対コンピュータの1人プレイも可能。でも、やっぱり人間と戦いたい。戦略次第で、誰かを集中的に破滅させるなどのいじわるが楽しめるからね。ウッヒッヒ…(P・K)



ブラッディウルフ

●スーパーFCへの期待

スーパーFCに対する意気込みはかなりのもの。それは、同社のポリシーである、「そのハードに合ったソフト作り」という方針を、思う存分に活かせる作品ができると、データイーストは見ているからだろう。可能性をギリギリまで引き出した、誰もが満足できる作品をだ。

●作品ベスト3

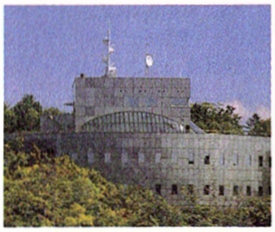
ベスト3として上げられるのは、当時のRPGの水準としてはかなり高かった、『ヘラクレスの栄光』。ゴルフというスポーツを見事なまでにシミュレートした『バーディ・ラッシュ』。そして、原作のノリそのままに楽しく、奥の深いストーリー性をもった『ビーバップ・ハイスクール』の3点だろう。

しかし、根強い人気をもち固定ファンも多く、すでにシリーズ化された『神宮寺三郎シリーズ』や、プレイしてみて十分に納得できる手応えの『ブラッディウルフ』なども、ある意味では同順の3位として、かなり高い評価を与えたい作品である。

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	STG	B-ウィング	'86. 6. 3	¥4900	ウイングでパワーUP。全30面のSTG
C	ACG	バギー・ポッパー	'86.10. 8	¥4900	たてスクロールのカーアクションゲーム
D	AVG	新宿中央公園殺人事件	'87. 4.24	¥3300	神宮寺シリーズ 第1弾 高水準のAVG
C	RPG	闘人魔境伝ヘラクレスの栄光	'87. 6.12	¥5300	『ドラクエ』タイプ。RPG初心者向け
D	ETC	サンタクロースの宝箱	'87.12. 4	¥3300	ボリュームいっぱいの福袋的なゲーム
C	SPG	バーディ・ラッシュ	'87.12. 9	¥5500	全18ホールのスコアを競うゴルフゲーム
C	ACG	ドナルドランド	'88. 1.29	¥5500	主人公〝ドナルド〟の軽快な動きが楽しい
C	AVG	横浜港連続殺人事件	'88. 2.26	¥5500	シリーズ第2弾。神宮寺三郎が大活躍
C	AVG	ビー・バップ・ハイスクール	'88. 3.30	¥5800	RPGの要素を導入した、画期的なAVG
D	SPG	KARATE CHAMP	'88. 7.22	¥3300	アーケード版から移植の格闘技ACG
C	SPG	ウィナーズカップ	'88. 8.12	¥5800	ワールドカップの迫力が楽しめるサッカー
C	STG	コブラコマンド	'88.10.21	¥5800	謎解きの要素も多少あるシューティング
D	ETC	パチンコグランプリ	'88.11.18	¥3300	パチンコを上手にシミュレートしている
D	AVG	危険な二人 前編	'88.12. 9	¥3300	ディスク2枚組の前編。神宮寺シリーズ
C	ACG	POLE TO FINISH	'89. 1.31	¥5800	コースレイアウトが豊富なレースゲーム
D	AVG	危険な二人 後編	'89. 2.10	¥3300	ディスク2枚組の後編。連続殺人へ進展
Hu	SPG	ウイニングショット	'89. 3. 3	¥5500	オリジナルプレイヤーが作れるゴルフゲーム
C	SPG	ホームランナイター	'89. 3.31	¥5800	選手の成績が試合ごとに変わる野球ゲーム
Hu	RPG	魔界八犬伝SHADA	'89. 4. 1	¥5500	『イース』タイプのアクションRPGだ
C	ACG	ロボコップ	'89. 8.25	¥5800	原作映画をACG化。デカキャラが迫力
Hu	ACG	ならず者戦闘部隊 BLOODY WOLF	'89. 9. 1	¥6500	キャラを入れ替えてプレイできるACGだ

HIPPON ▶ ◀ HIPPON

デービーソフト　デービーソフト株式会社



〒060 札幌市中央区北1条
西7丁目住友海上札幌ビル
問合せ先　011-251-7462

設立　1980年5月2日
資本金　8000万円
代表者　古谷貞行
社員数　82名
年商　73億円

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

設立された当初は(株)コンピュータランド北海道の社名で、パソコンのビジネス、ゲーム用ソフト開発を手がけた。現在もパソコンのソフトウェア開発がメインであり、ハードウェアや上級プログラム言語の開発なども手がける。写真の社屋は研究所。昨年完成したばかりで、企画、開発部門がここにある。

今はパソコン中心

パソコンゲームで大流行した『フラッピー』を移植することでファミコン界にデビュー。見事にヒット商品となる。'87年にはファミコン初のBDG『鉄道王』を発売。開発陣はボードゲームを大量に買い込んで、研究を重ねたという力作。遊ぶ方がいそがしくて研究がなかなか進まなかったというウワサもあるが、ファンがたくさんついた快心作だ。

今後の予定は今のところないが、ファミコンに合うゲームを開発できしだい発売していきたいということだ。期待しよう。



フラッピー



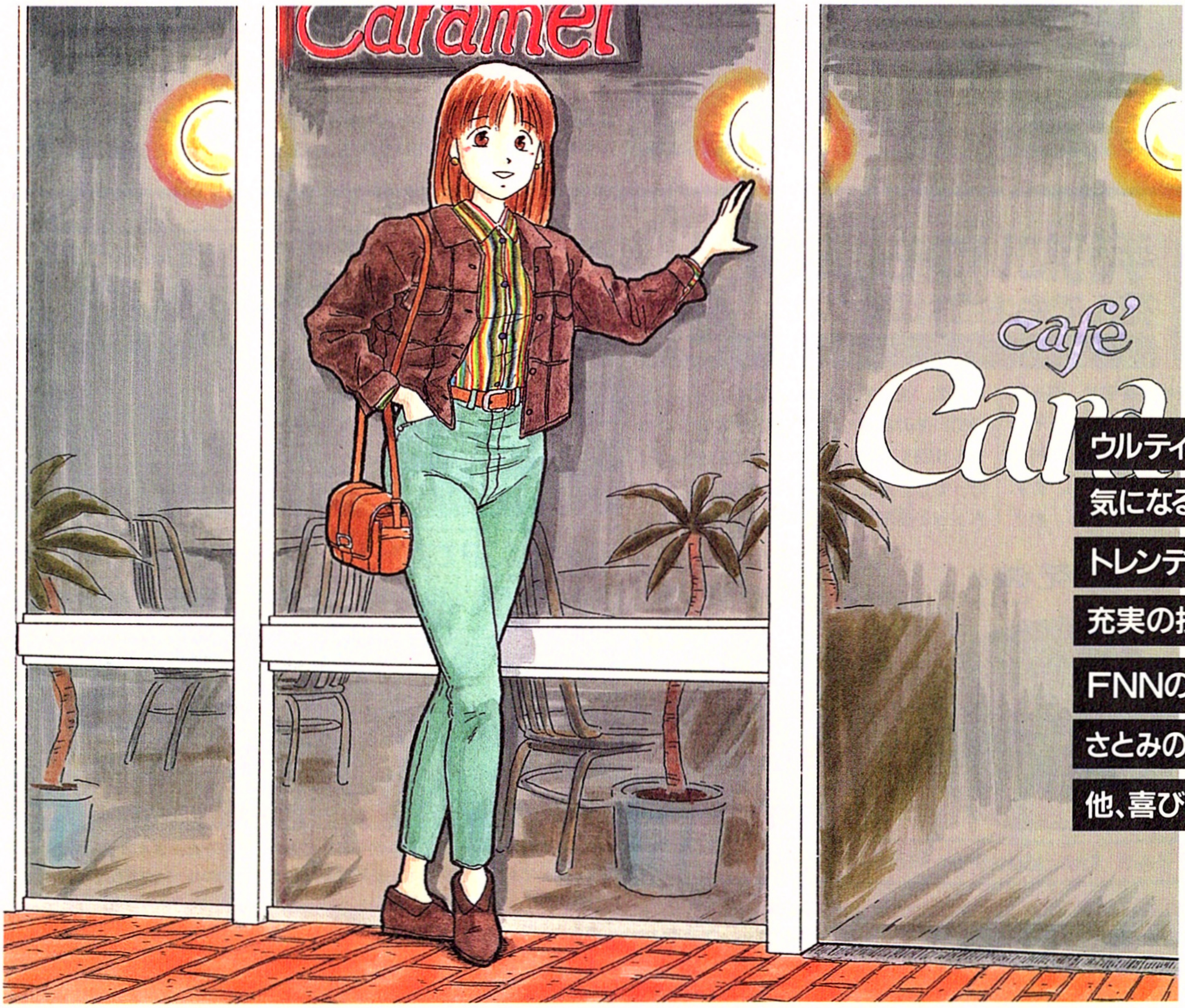
鉄道王

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	PZG	フラッピー	'85. 6.14	¥5500	敵をよけながら所定の位置まで石を運ぶ
C	STG	ヴォルガードII	'85.12. 7	¥4900	ダメージ制を採用した横スクロール型
C	STG	頭脳戦艦ガル	'85.12.14	¥4900	ワープしながら敵のパーツを集める
C	ACG	レイラ	'86.12.20	¥5300	画面切り換え型の横スクロールタイプ
C	ACG	うっでいぽこ	'87. 6.20	¥5500	フカン画面で奥行きのある立体面を進む
C	BDG	鉄道王	'87.12.12	¥4900	ファミコン初のBDG。財産が多いと勝者

BUG-BOY CLUB

もぎたてで新鮮な読者のハガキが、ピュアでライトな情報ページを作りだす。ほんのりスウィートな香りが、キミのハートをおいしくくすぐります。いつ読んでもどこで読んでも、必ずキミを魅了させます。それでは扉をゆっくり開いてみましょう。

寒いなぁ。そろそろコタツとみかんかな!!?（早い早い）



- ウルティマ、こだわりの技!
- 気になるPCエンジン!
- トレンディなウイザード!
- 充実の投稿写真ジャーナル!
- FNNの長老、紙コン!
- さとみのへんなもの発見伝!
- 他、喜びの企画がギッシリっ!!

Vol. 21

ウルティマ聖者への道&武田信

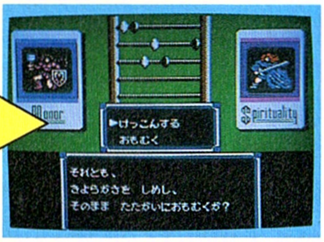


職業決定の法則がわかったぞっ!!

8つの職業を自由に選んで、好きなキャラクターでプレイしよう

SOFT 5

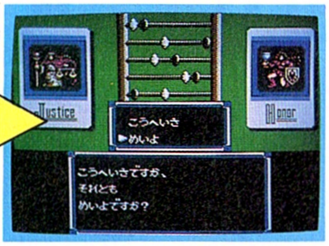
ウルティマ聖者への道



①"けっこん"して

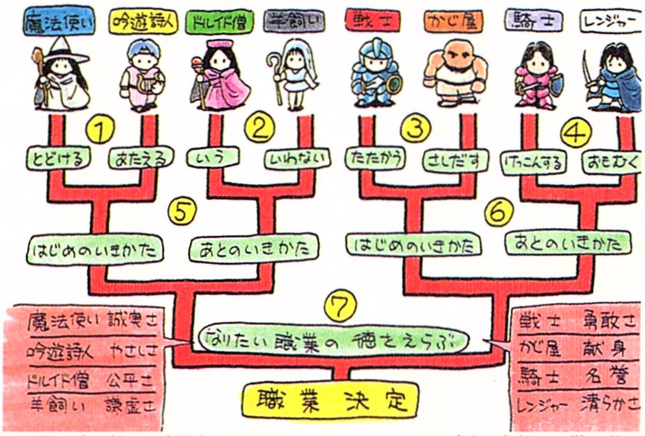


②誓いを守り…



③名誉で騎士だ!!

今号のトップニュースだっ！　報告者は青森県・川上竜一特派員。報告によると、『ウルティマ聖者への道』の職業選択が自由にできちゃうというのだ。職業はゲームスタート時の７つの質問の答え方によって決定するよね。つまり、答え方の法則を知っていれば職業を自由に選べるワケなのだ。右のイラストを参考にして職業を選ぼう！



←職業の好き嫌いは個人差があるだろうけど、オススメは騎士。最初から銅の剣とくさりかたびらを装備しているのだ。羊飼いは力が弱いので、避けたほうが無難だ



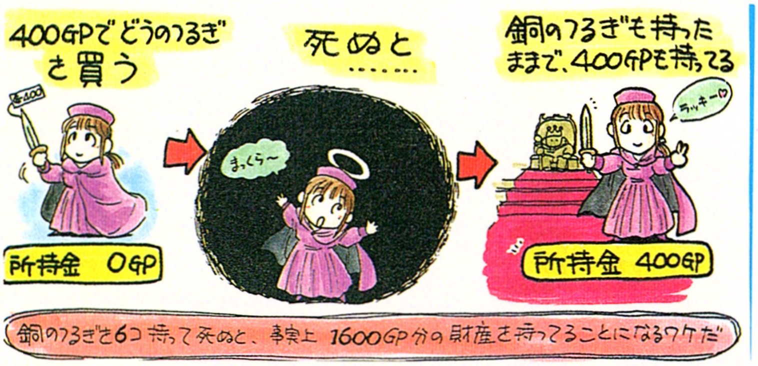
手元にいつも400GP!

死んでもお金は離さない

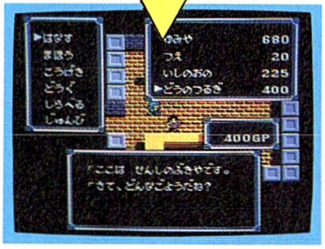
SOFT 3

ウルティマ聖者への道

岩手県・南田三千夫特派員宅で、徳を下げずにお金を貯める方法が見つかったぞ。死んだときに、いつでも400GP持って再スタートすることを利用しちゃうのだ。まず、最初の所持金で"銅の剣"を買ったら、わざと死ぬ。復活するとまた400GP持っているので、そのお金でまた"銅の剣"を買う。コレを６回くり返し、集めた銅の剣を一度に売ってしまえば、1200ＧＰも手に入るんだ。ちょっと面倒だけど、手軽にお金が入るぞ。



①"どうのつるぎ"を買って



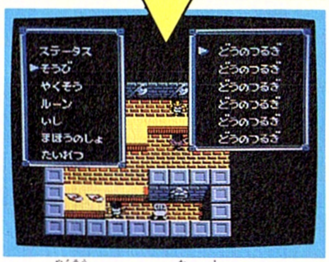
②わざと死んじゃうのだ！



③また400GPでスタート！



④まとめて売っちゃえっ!!



↑高額な武器・防具・アイテム類を買うときや、薬草をたくさん買い占めたいときは、何度も死んでお金を増やそう。根気よくやれば、最初のレベルで魔法の鍵も買えるぞ

★特ダネ賞にはソフト5本
すっごい特ダネ(技)にはソフト５本をプレゼントしちゃう!!

★スクープ賞はソフト3本
なかなかスルドいスクープ(技)にはソフト３本プレゼント!!

★ニュース賞にはソフト2本
使えるニュース(技)を送ってくれた特派員にはソフト２本!!

★努力賞にはソフト1本
なさけなくても使えるネタ(技)には努力賞でソフト１本ね!!

★おまぬけ賞は特製バッジ
おまぬけなネタ(技)を送ってくれた特派員には特製バッジ!!

玄2の大スクープ!!

ぞくぞくと報告されている㊙情報を厳選して紹介だ!!



すべてのパラメーターが一瞬にしてMAX!!

石高・文明・服従・裕福などのパラメーターをぜ〜んぶ最高に!!

SOFT 3

武田信玄2

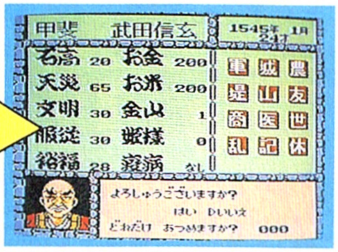
「渡辺謙よ、ガンバレッ!!」とイラスト入りで送ってくれた長野県・上田真一特派員からの報告だ。『武田信玄2』で、石高・文明・服従・裕福・お金・お米・金山の各パラメーターがあっというまにMAXになっちゃうという情報だぞ。こうなればもう国造りなんて必要ない! どんどん出兵して領土を広げよう!!

ただ、注意してもらいたいのは、パラメーターをMAXにする国No.は必ず1〜21のどれかを入力すること。0及び22〜99を入力すると、画面がバグって続行不能になっちゃうぞ!!

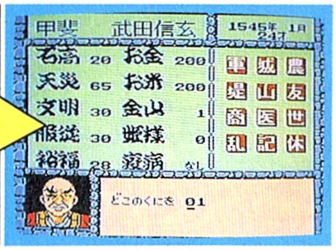
①徴兵にして…



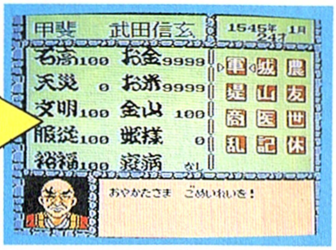
②コマンド入力!!

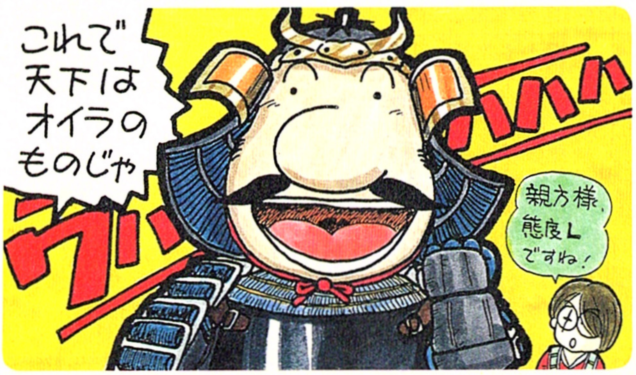


③国NO.を入力



④やったぜMAX





↑"軍"コマンドの徴兵を選び、「いいえ」にカーソルを合わせる。IIコン✚ボタン下とAボタンを押したまま、IコンAボタンを押す。「ボワ〜」と音がしたら、IIコンを離さずにIコン✚ボタン上とスタートとBボタンを同時に押す。IIコンを離し、「どのくにを」と表示されたらIコンを離し、国No.を入力!



金山がイッキにMAX!

発掘したらワッサワサ

SOFT 2

武田信玄2

山梨県・小形安夫特派員からの報告。『武田信玄2』で、金山の数がたちまちMAXになっちゃうという特ダネだ!

IIコン✚ボタンの左下とBボタンを押しながらIコンAボタンを押す

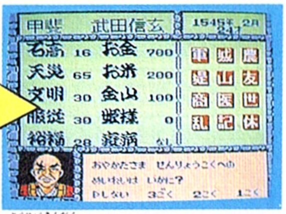
①山コマンドで



②投入金額ゼロ



③金山MAX!!



↑まず、「山」コマンド(はっくつ)を選ぼう。で、投入金額を0にして、「はい」にカーソルをあわせたまま上のコマンドを入力! すると、いきなり金山が100になるのだ!!



大雪でも出兵OK!

天災なんてラララララ♬

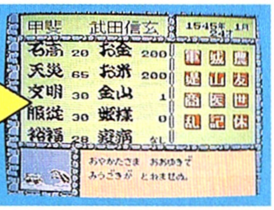
SOFT 2

武田信玄2

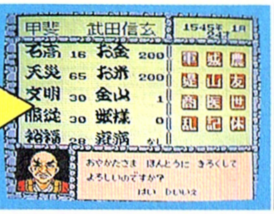
高知県・森田初特派員の報告によると、大雪や台風のときでも商人を呼んだり、出兵・移動ができるそうです!

IIコン✚ボタンの右上とAボタンを押しながらIコンAボタンを押す

①雪が降ったら



②コマンド入力



③いざ、出兵!

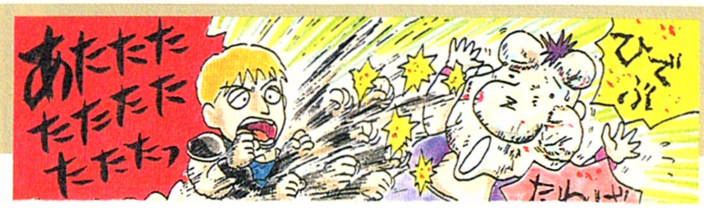


↑「記」コマンドを選び、「いいえ」にカーソルをあわせたら、上のコマンドを入力だ! すると、その月のみ出兵などが可能になるぞ。ただし、本国のみ有効だから要注意!!

次号のお題

北斗の拳3

第3弾はRPGという『北斗の拳3』が次号のお題。パワフルでエネルギッシュな情報をどしどし送ってくれ。あたっ!





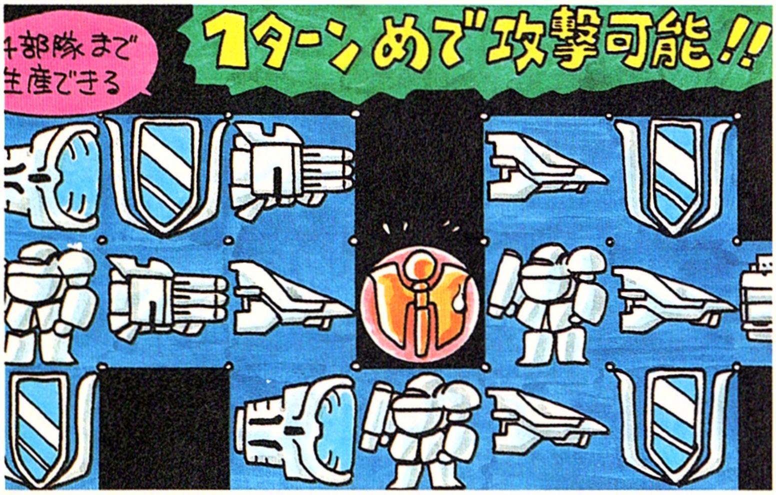
全機種20でスタート!
総額しめて53万2千のお得

SOFT 3

コズミック・ウォーズ

千葉県・マイティ山口特派員から、全機種20機でゲームスタートできる、超お得な情報が送られてきた。やり方は、とっても簡単。ゲームを始めるときの設定画面で、『ALL RIGHT』を選ぶときにコマンドを入力するだけ。すると、フラッグシップからバスター砲までの全機種が、なんと最初から20機ずつある状態でプレイできるのだ。

しかも、本来なら最初の1ターン目とゆーのは、艦隊を生産するだけで部隊編成はできないはずなのに、この技なら1ターン目から部隊編成することも可能だ。つまり、全機種が20機もあるんだから、司令官をたくさん雇えば、最初っから大部隊を編成できるってワケ。ただし、友達と対戦するときにこの技を使うと、確実にケンカになるぞ!



❶ゲーム設定画面で入力



❹大部隊も編成できるぞ



❷全機種が20機だーっ!!



❸最初から部隊編成可能



Iコンの下、セレクト、スタートを同時に押したままBを押す

❶ゲーム設定画面で『ALL RIGHT』に青ワクを合わせてコマンドを入力しよう。
❷1ターン目で『ヘンセイ』を選んでみると、なんと全機種が20機もあるのだ!
❸もちろん、そのまま第1ターン目から、部隊を編成して出撃することもできるぞ
❹司令官を5人雇えば、最初から5部隊という大部隊も編成できるのだ!!



ハンデ戦プレイ!
シビアな戦いに挑戦だ

SOFT 1

コズミック・ウォーズ

❶ゲーム設定画面で入力



千葉県・酒井特派員から、1P側の最初の持ち惑星が1個で始まる技が送られてきた。友だちと対戦すると、いつも負けてしまうという人は、2P側を選び、この技でプレイしてみよう!

IIコンのAボタンを押しながら、IコンのBボタンを押す

❷惑星がたったの1つ



❸収入もこれっぽっち!!



↑ゲーム設定画面で『ALL RIGHT』に青ワクを合わせ、コマンド入力。すると、1Pの持ち惑星が1個で始まる。当然、惑星が1個なので、毎ターンごとの収入はムチャクチャ低い。すなわち艦隊増産がしづらくなるため、2P側が圧倒的に有利になるのだ!

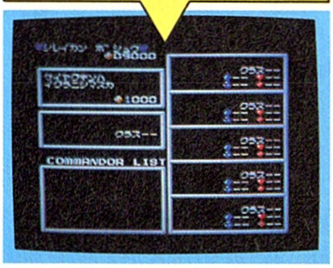


お金がMAXだ!
何でも買い放題っ!!

SOFT 2

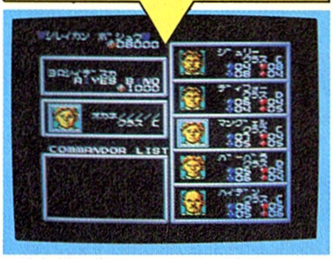
コズミック・ウォーズ

❶司令官を募集しよう!!



富山県・高畑敏広特派員から、司令官の名前を変えるだけで、所持金が最高の99999Gになる、とんでもない技が届いた。これを利用すれば、値段の高いバスター砲だろうが、重巡洋艦だろうが思いのままに、好きなだけ作ることができる。対コンピュータ戦のときに使用すれば、相手よりも圧倒的に強い艦隊を編成できるので、ゲームを有利に進めることができるのだ!!

❷名前をオカネに変える



❸お金が99999Gだー!

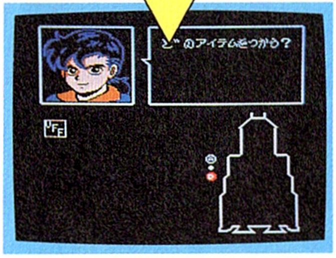


↑司令官を募集したら、その司令官の名前を"オカネ"、"スミダ"、"ノブチャン"、"ミコチャン"のどれかにすると、なぜか所持金が99999Gになる! これで次のターンの生産のときから、好きなユニットを自由に生産することができる!!



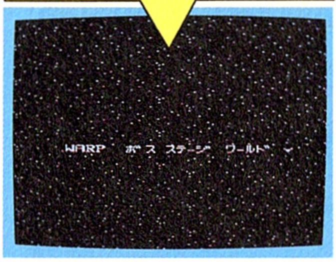
こりゃえぇど～
一気にボス・ステージへ
SOFT 2
キャプテンED

❶ここでコマンドを入力！

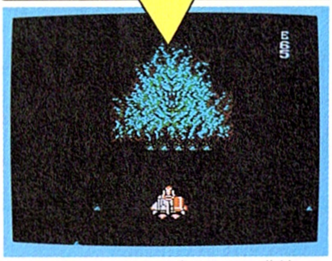


福井県のザビンコ石田くんが、スーパーバラエティーゲーム『キャプテンED』で特ダネを発見したぞ！　ええど～ええど～!!　これによると、にゃんとメインステージをすっ飛ばして、いきなりその面のボス・ステージまでいけちゃう方法があったのだ。オマケに、『こっとうひん』が全部そろっているという特典つき！　これをくり返せば、アッという間にエンディング？

❷わあっ！　ワープだ!!



❸でた！　いきなりボス!!



↑れっつちゃれんじ！　まず、ゲームをスタートさせ、セレクトを押す。サブ画面になったら、✚ボタンの左上、Aボタン、Bボタンを押しながら、セレクトを押す。するとワープして一気にボス・ステージへ!!　プレイ中なら、どこでも使えるウレシイ技だ。

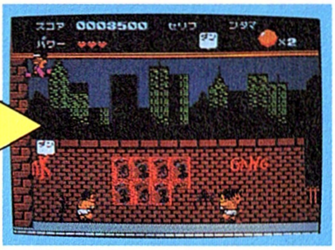


ワープなのだ！
イッキにボスと対決!!
SOFT 2
燃える！お兄さん

❶「ダン」を使って



❷画面外へピョン



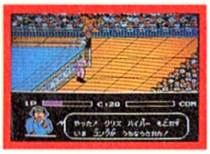
❸ボスが出たぞ！



あうーっ！　青森県の平野大介くんが、特ダネを発見したのだー!!　平野くんやるじゃない。これまたボスのステージまで一気にいける方法だ。ステージ最初の画面左はしで、吹き出しアイテム「ダン」を踏み台にして画面外へジャンプすると、イッキにボスのステージへいけるぞ。

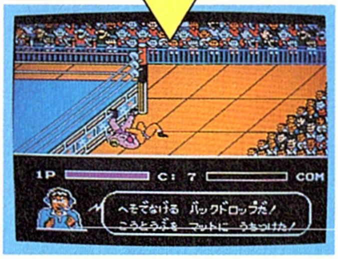


↖この方法が使えるのは、3～5面だけ！　1面だとイキナリ死ぬぞ！



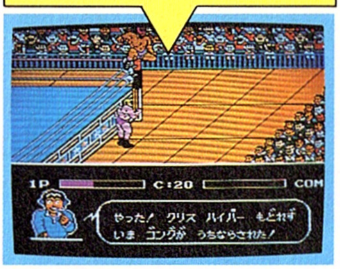
でた!!必殺技？
必ずリングアウト勝ち
SOFT 1
激闘プロレス

❶おおっと、場外乱闘だ！

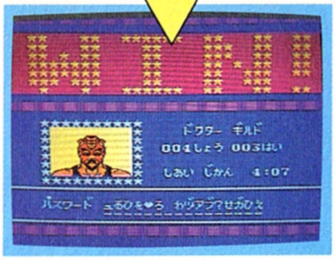


埼玉県のぴちぴちライガーくんからキラーカーンのモンゴリアンチョップのように強烈な特ダネが届いた！　これによると、『激闘プロレス』で、相手を確実にリングアウトにする技が見つかったのだ！　この技のポイントは、自分の体力が相手より多い時にしかけること。そうじゃないと逆にやられてボケツを掘るぞ。あとはリングへ戻るタイミングだけど、これは練習しだい。

❷トップロープへ登ったら



❸登ったヤツが勝ったぞ!!



↑場外乱闘になったら、カウントが15～16になるまでねばってリングにもどる。そこですかさずトップロープへ登ると、なぜか相手は動けず、そのままリングアウト！

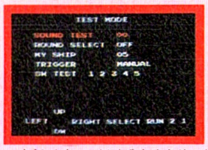
特ダネまってるよ!!

全国的に秋まっさかり！　芸術の秋や食欲の秋もいいけれど、BBCは特ダネの秋！　スポーツじゃなくてスクープの秋なのだ。特派員の諸君！　落ち葉なんか眺めてちょっぴりおセンチな気分にひたってる場合じゃないぞ！　特ダネを追っかけるのだ!!



B U G ★ B O Y ★ C L U B

テストモード発見！ いろいろセレクト!!



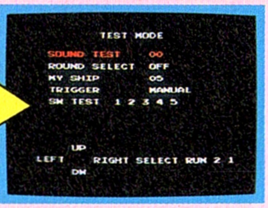
オーダイン　SOFT 3

東京都の谷数人特派員から、テストモードの報告だ。いろんなテストが一気にできるということだ。サウンドテストは全46曲、ラウンドセレクトは1～7面、残機数は1～10機、連射かマニュアルか、パッドのスイッチは不良でないか、などとたくさんのテストが下のコマンドで一括呼び出し可能だ。

❶タイトル画面



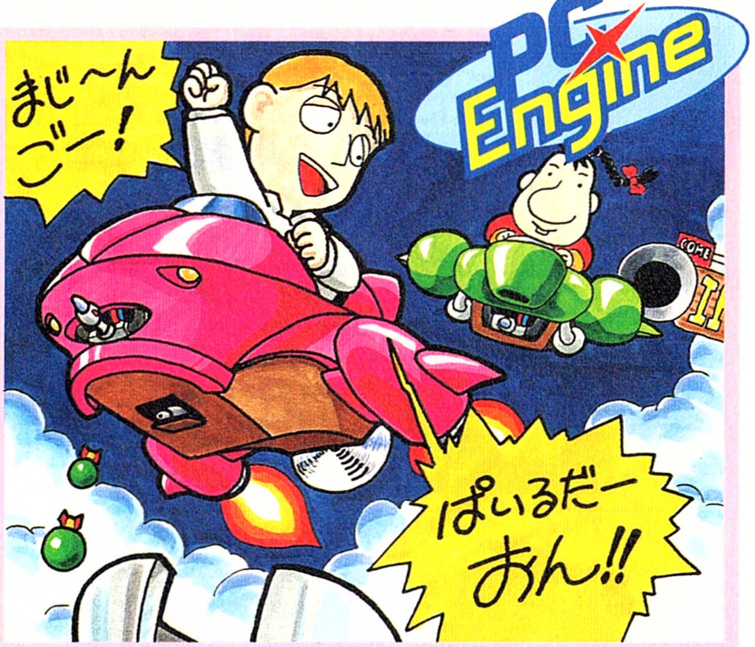
❷テストモード



❸いろいろ調節



リセットを5回以上したあと、ⅠボタンⅡボタン✚ボタン左上を押しながらRUN



←❶タイトル画面で左のコマンドを入力するのだゾ。❷そーするとテストモードに。上から順に、サウンドテスト、ラウンドセレクト、残機数、連射、パッドのスイッチテストだ。❸セレクトを押しながらRUNでカーソルが動くぞ。✚ボタンの上下で選びたいものをセレクトしよう。

かなちゃんプレイ！ マイキャラは香奈よ



オーダイン　SOFT 2

❶香奈ちゃんとくらぁ～



大阪府にお住まいの大塚健一朗特派員からのらぶりーな情報だ。マイキャラの泊博士が香奈ちゃんになってしまうという話だゾ。やっぱ兄ちゃんよりかわゆいギャルでプレイした方が腕が鳴るってモンだ。ワンタッチで香奈ちゃんモードに切り替わるので1度は試してみようぜぃ!! エンディングも泊博士の時じゃ見れないスタッフ紹介が追加されてるゾ。

❷やっぱり香奈ちゃんだ



❸エンディングなのだ!!



↑タイトル画面でⅠボタンを押しっぱなしにすると…❶のように「香奈ちゃん」と表示。マイキャラが香奈ちゃんになる。エンディングも❸のようにいつもと違う画面が

イーグル飛ぶ!! ブラッディ2と3だ!!



ブラッディ・ウルフ　SOFT 1

埼玉県のサンチェン特派員からブラッディ・ウルフ2,3ができるという情報がきたゾ!! 2というのはいつもよりマイキャラの動きが速いんだ。3は2と同じ素早さで、Aボタンを押すと空を自由に飛べる。もう1回Aボタンを押すと着地ね。これでボスキャラ攻略がうんとラクになるゾ。

❶2つめのゲームだど！



✚ボタン上、下、右、右、Ⅰ、Ⅰ、Ⅱ、セレクト

❷3つめのゲームだど！

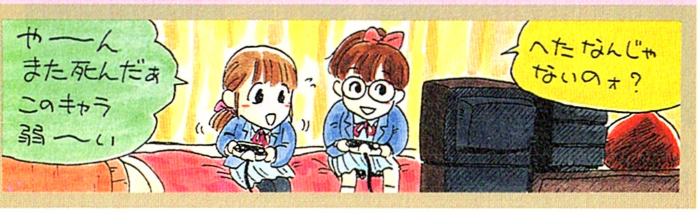


✚ボタン下、上、左、左、Ⅱ、Ⅱ、Ⅰ、セレクト

↑タイトル画面で、上の方のコマンドを入力すると❶の画面に、下にある方のコマンドを入力すると❷の画面になり、RUNを押せばそれぞれのゲームが始められるぞ!!

PC Engineの情報大募集！

さとみは最近友達の家でPCエンジンをプレイしてるの。友達もさとみも下手っぴーだから、必本に載ってるオイシイ情報をフル活用してマス。みんなオモシロイ情報を発見したらさとみにも教えてくんなきゃだわ!!

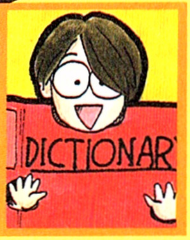


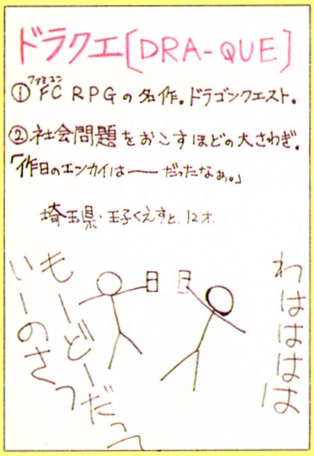
ビュビュビュビューン！疾風のような一陣のお笑い、FNN見参!!

FAMICOM NEWS NETWORK

いえ──い！　のってるか──い!?　オイラは自転車に乗ってるぜっ！　横を通りすぎてく風が、汗にヒヤリと冷たいぜ。今回は、風を斬ってつっ走る、ノッテるハガキを満載だっ！　さあ、ヒヤッと笑ってくれ!!

進化し続ける、まさに生ける辞書 FC流行語ウィザード





埼玉県・王子くえすと

ポカパマス（名）ペンネームのこと。「20の──を持つ男」
東京都・酸斗配夢
♨スナオにPNっていった方がはやいから笑っちゃうよな。ハッハッハハハ。

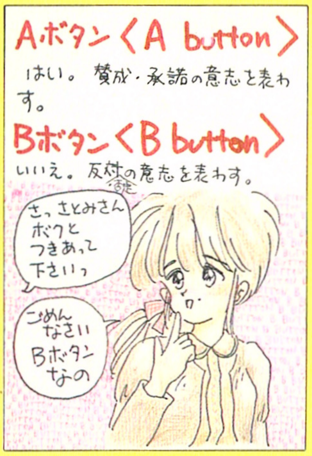
ケルナグール（名・動スル）ふくろだたき。「俺、先パイにトイレで──されたよ」
神奈川県・Doーもと
♨きさまはもう、──のねずみだっ！

マホトーン（名・動スル）「先生がきたぞ～」の一言。＝モンティノ
大阪府・井村須古男
♨モンティノの方が意味ドンピシャ。

ハマン〈Haman〉（名・動スル）肉を切らせて骨を断つこと。「──こそ正に武道の真随といえよう」
滋賀県・馬超孟起
♨でも、侍に──させるのは勇気がいるぜ。あ、しまった！　こんなこといってたら勇敢さの徳が下がっちまう!!

くんれんじょう【訓練場】（名）学校。「僕の──は東京デザイナー学院です」
東京都・船津歩
♨へぇ、東デなんだぁ。オレ、代アニだったんだぜ。なに、むかしの話さ。

ダンジョン（名・動スル）迷うこと。「DQⅣとFFⅢ、どっちにしようか──しちゃうな～」
群馬県・キカイダー河野
♨両方にしな。公平さの徳が下がるぞ。



東京都・ゆかりべまりこ

バタフライにんじゃ【バタフライ忍者】（名）不正をして進学した奴のこと。
北海道・ゲバゲバ

ポーズ〈PAUSE〉（名・動スル）金縛り。「このまえ、寝てるときいきなり──しちゃった」
愛知県・宇宙外生物T

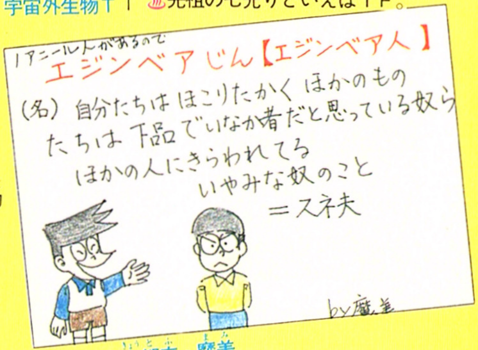
ゆめみるルビー（名・動スル）すっごくいい夢を見るが、その日の朝は足がつったりして動けなくなること。
京都府・めらぞーま
♨イスならべて寝てると──しちゃうんだよな。あ～あ、徹夜はヤダなぁ。

テトリス（名・動スル）積みあげてきたものが、一瞬にして消えてしまうこと。「冒険の書が──しちまった！」
愛知県・岡戸孝宏
♨銀行で金おろすつもりが──してた。

エナジーロボ（名・動スル）スゴロクなどをやっているとき、負けそうになるとボードをひっくり返す奴。
埼玉県・R・7039

おうさま【王様】（名）態度がデカイ奴。テングになってる奴。「あいつ最近──きどりじゃね～か？」
北海道・ちょっとマディ
♨でも、イカ天王様には謙虚なヤツが多いと思うな。みんな羊飼いなのかな。

スーパーファミコン（名・形動ダ）親の七光り。「オレは、実力でヤクルトに入団したんだ。──じゃないやい」（某野球選手）
兵庫県・ラーズ
♨先祖の七光りといえばTF。

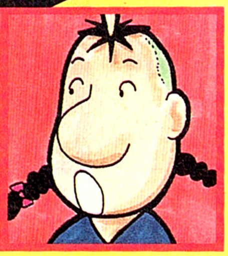


京都府・魔美

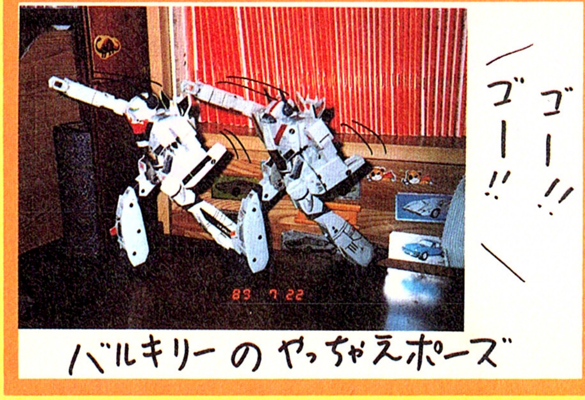
今号のキキチガイ　早く➡麻薬　街を歩いていると「父さん、麻薬、麻薬！」という声が聞こえてきた。フッ、危ないなぁ…。三重県・ドラゴン喰エスト　♨まやくってのは、魔法の材料にする薬草のことだろ。するとこの子は、クイックネス唱えよーとしたけど材料が足りなかったんだな。

金子：ポケットに昭和43年の100円玉が入ってた。多分こいつは、オレよりも多くの人に会い、いろいろな世界を見てきたのだろう。なんだか悔しいじゃねェか、バカヤロー。

はがきないんですか、アララララ
投稿写真ジャーナル



陽気でへんなやつら



東京都・船津歩
仲間が、敵と戦闘でもしているのだろうか？ とにかく一緒にゴーゴーファンキーモンキーッ！

恐怖の遠足



神奈川県・神官クリフト
木にもたれて休んでいるのは、どちらのお母さまかしら!? しかし、誰も気にしてないのがスゴイ!!

恐怖っ! 呪われ人



三重県・ドラゴン喰エスト
目つきがこの世の人間ではないっ！ 完全にどこかへいってる。それとも、ただ眠いだけかな。

あったらいいな! 実写版ゲーム!!



静岡県・ジョッカーアキラ
こりゃナイスアイディア！ 実際の風景とキャラクターを合成した、臨場感タップリのRPGができたら売れるだろうなぁ。

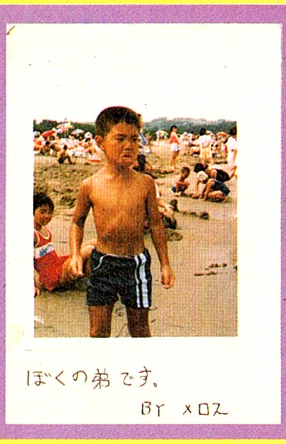
キキチガイスペシャル



「ケンタッキー」と「洗たく機」。アーッハッハッハッ！ こりゃもう笑いが止まりゃないっ!! ヒーヒッヒッヒッ！ フーフッフッフッ！ ヘーヘッヘッ！ ハイ、お付き合いはここまで。文字数も少なくなったので次の作品へいきます。

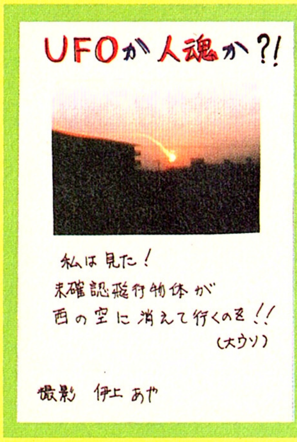
三重県・風来坊

泣くなっ! 男だろっ!!



青森県・メロス
彼女にふられたのかな。その悔しさを海に叫ぼう！

へんな飛行物体の謎



消印は「堺」・伊上あや
うーん、これは元NTVの矢追さんに相談しよう！

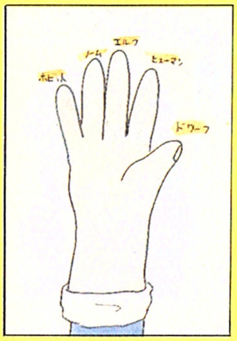
今号のキキチガイ 簿記専門学校➡ぼけ専門学校

「私も入学したいなぁ一っ」って思っていたら、本当は簿記だった。佐賀県・ちょこ例徒
ボケも入学したかったなぁ。なんつーて！ あ、入学しなくてもオイラ立派なボケだ。

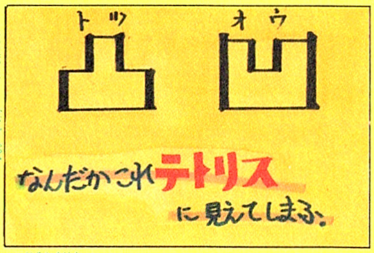
ぷっつんCROSS：中学の頃から数えて5台めのマウンテンバイクを買いました。外国製で、すぐれた性能をもっています。だから最近食費がなく、お腹が空いています。

読書の秋、食欲の秋、投稿の秋
紙コン アトランダム





東京都・船津歩
人に言われて初めて気づくこの類似性。ホントに特徴をよくとらえているよな。



広島県・がっぷりくん
あなたはリッパなテトリス症候群と言えましょう。Hなことを考えるよりはいいんじゃない。



北海道・加賀谷俊子
何となく好きだな、こーゆーの。



新潟県・あき子

必本かばあガール
ごくろうさまでした。けっこうよくできてるじゃん。ホンモノよりもカワイイんじゃないかな。



沖縄県・はやの
そうそう、こうしてさとみちゃんは手首を鍛えてたわけ。考えることはみんな同じ。

松っちゃんの部屋



愛知県・たけだかずよ

作者の1人であるワシが、こんななさけないコーナーやるつーのは誠に不本意じゃが「いたスト」に関する質問、絵を受けつけるぜっ!! 詳しくは次号まで待て。



神奈川県・大車輪小林
ドヨ～ビハ、テマ～キノヒ！ って言うのかなぁ。



福岡県・もおもお
このままじゃ私、読者のオモチャになっちゃう！



北海道・ゆーきゃん
恥ずかしがりながら、指のすきまから見てるヤツ。



神奈川県・万吉
アイテムを見つけて自慢するヤツなんか、だいっキライどわぁ！



静岡県・テドンかつどん
オイラに子供がいたら、絶対こうなると思う。

FC座右の銘

●ウイザードリィ特集

イアリシン山ほど持って帰ってもリルガミンには平和は来ない
兵庫県・ラーズ

呼ばぬなら呼ぶまで待とうアークデーモン
埼玉県・遊者ろと

アラームのつもりでかかってテレポーター
愛知県・恥頭巾

※おおっと※と言葉を残し石の中
東京都・樹羅由紀

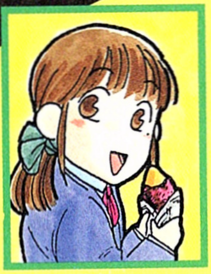
アラームにわざとかかって敵を呼び稼ぐつもりが返り討ち
東京都・神無月次狼

今号のキキチガイ 定期バス➡世紀末
とあるバス停にて。知人「もうすぐ定期バスがくるよ」 オイラ「えぇ～っ！ 世紀末がくる!?」 一瞬、すんごくビックリしちまったい。 滋賀県・アブラハムIII オイラはまた、デーモン小暮が来るのかと思ったぞ。

さとみ：はやのちゃんひどいじゃない～っ!! でもね、クラスのみんなは「マンドリン部に入ってもっと手首をきたえなさい」なんてもっとひつれいなことゆうの。ぷりぷり。

ほこほこおイモのおいしい季節ね

へんなもの発見伝

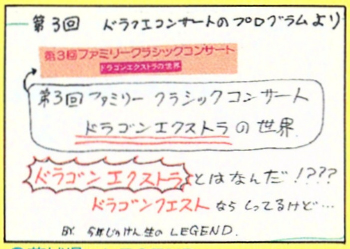


★★★★優秀★★★★★



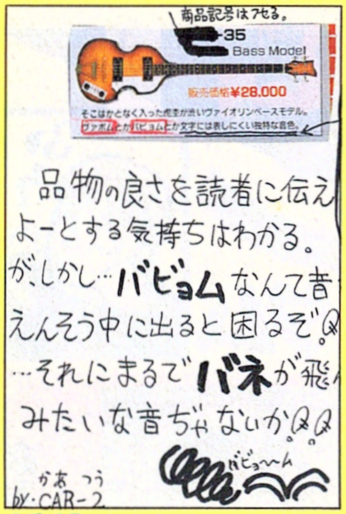
⇧三重県・風来坊

いや、なつかしがってるのかもね。自分も若かったころはいろんなコトしたなって。



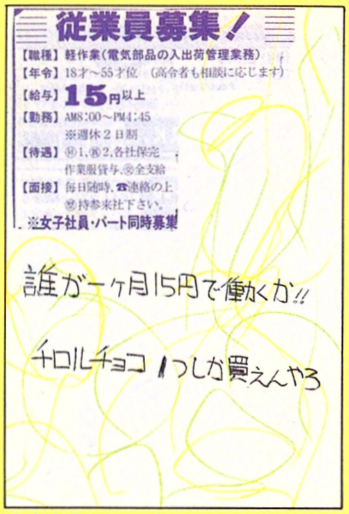
⇧茨城県・LEGEND

竜の通行人のことかもしれない。ほら、アルバイト求人雑誌によく載って…ないかな。



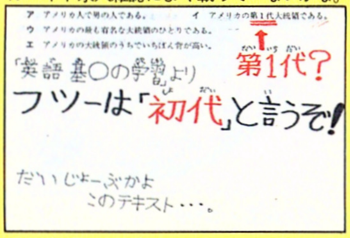
⇧愛媛県・CAR-2

ヴァボムとかバビョムなんて音のギター、かわゆい!! 端の方切れちゃってゴメンね。



⇧奈良県・まゆげ

500円のもの買ったら消費税だけでなくなっちゃうなんて…。けっこうムナシイかんじ。



⇧滋賀県・アブラハムIII

英語はできるけど、日本語ができなかったのね。英語を勉強する分にはだいじょーぶよ。



⇦福島県・炎の魔神

いるんだよね〜こーゆータイプの人。でもこの人400億円近くをこんなリヤカーで運んでるの?



⇦新潟県・青木豊

花火の取説ってオカPよね。バクツとかパクツとか、誤植なのか本気でまちがってんのか謎だわ。

プレゼント企画

いよいよ大詰めっ!

第1回めのプレゼント企画も、残すところ3号で決着がつく。きぁ、みんな、今からでも遅くはないっ! 気張って投稿しようっ!!

今号のポイントゲッターズ

★1位(3枚) 東京・船津歩
……3P獲得

★2位(2枚) 三重・風来坊
兵庫・ラーズ
三重・ドラゴン喰エスト
……2P獲得

★3位(1枚) 愛知・宇宙外生物T
新潟・あき子
北海道・ゲバゲバ
神奈川・神官クリフト
愛知・たけだかずよ
沖縄・はやの
福岡・炎の魔神
京都・めらぞーま
奈良・まゆげ
埼玉・遊者ろと
その他1枚採用された者全員
……1P獲得

●今までの統計

★1位……11P
兵庫・はあくん
静岡・ジョッカーアキラ

★2位……10P
東京・船津歩

★3位……9P
群馬・キカイダー河野
滋賀・アブラハムIII
神奈川・ミーハー石井
東京・SWAT
三重・ドラゴン喰エスト

★4位……8P
静岡・デトンかつどん
埼玉・野安ゆきお

★5位……7P
静岡・平成京
北海道・ゆーきゃん
愛知・岡戸孝宏
三重・風来坊
広島・まっく
沖縄・はやの

★6位……6P
福岡・達瀬あきら
三重・勇武僧魔
茨城・サクセス
神奈川・かるなばる

★7位……5P
沖縄・なすか
宮崎・ぷうかJrターボ
千葉・ひろ姫
東京・補吉七番
愛媛・テトロイト

★★★募集★★★

ハガキ送ってくれよぉー! ということで、子泣き爺です。読者のみなさんファンキーなネタ、ちゃんと妖怪ポストに入れてますか。友達の鬼太郎も待ちどおしいといってます。なっ、ロリータ金子っ!



HIPPONが贈るゲームコミック

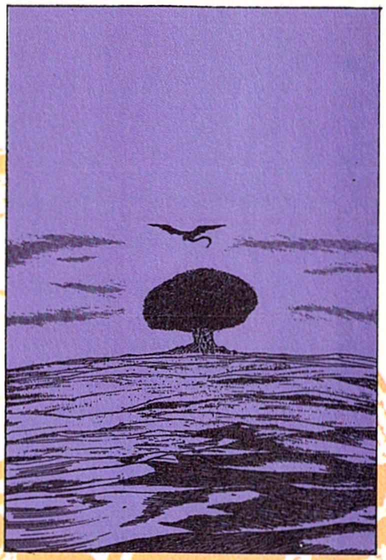
コミック版DRAGON LORE 最後の竜に捧げる歌

外薗昌也・作／予価900円(税込み)

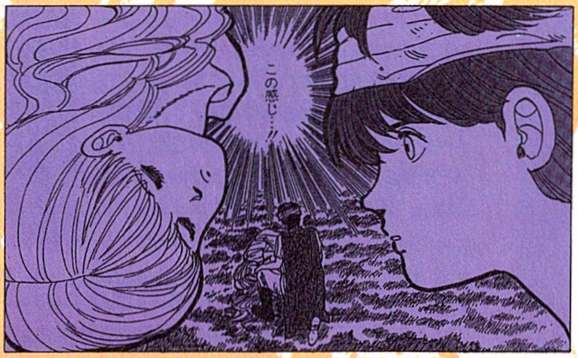
DRAGON LORE

10月末緊急発売!!

●ファミコン必勝本で大好評連載、単行本化されたあの「ドラゴンロアー 最後の竜に捧げる歌」の完全コミック版、ついに登場!!
ファンタジー・コミック界の俊英・外薗昌也の描く砂と大樹と竜の詩。
戦士アモンと少女ヴィジルの愛と夢の感動をふたたび!
▶外薗昌也／代表作「ラグナ戦記」「青の時代」他多数

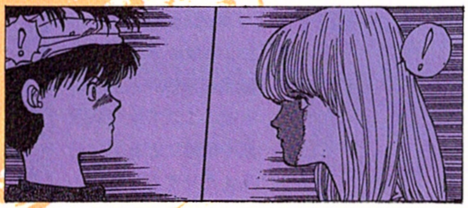












コミック版 ファイナルファンタジー

海明寺裕・作
予価900円(税込み)



10月下旬発売予定

ファンタジーの王道―ファイナルファンタジー―
天野喜考のイラストでも大人気の
本格RPGが
ゲームコミックで登場!!
時にやさしく、
時に激しく
ファンタジーの世界を再現!!

コミック版 邪聖剣ネクロマンサー

前田俊夫・作
定価906円(税込み)



発売中!!

悪魔は甦った!
伝説の邪聖剣のみがこの世界を救う!
鬼才・前田俊夫が描く
愛と感動の超絶幻獣世界!
PCエンジン初の本格RPG
ここに完全コミック化

コミック版 ゼルダの伝説

未将崎雄・作
定価900円(税込み)



発売中!!

はてしない夢と冒険と愛…
ゼルダがコミックで帰ってきた!
ゲーム性、完成度、ミュージックなどで
群をぬく評価を得た大人気RPG
その名作が、いよいよHIPPONゲームコミックに登場!!
熱狂的ファンをもつゼルダとコミックの組み合わせ
はたして、どんな興奮がとびだすか!?

JICC出版局 書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい☎03-234-4621

メガドライブクラブ

MEGA DRIVE CLUB

VOL.23　　文責：成沢大輔

今号のSPECIAL ISSUE

全部見せちゃう！年末の大攻勢一覧だ!!



年末攻勢、という言葉がふさわしいメガドライブ11～12月のラインナップ。ことにセガは11月18日を皮切りに毎週１～２作ずつのペースで新作を発売していく。それらをまとめて紹介しちゃおう。どれも安心してお勧めできるソフトだ。

発売日	タイトル	価格
11月18日	フォゴットンワールズ	¥6000
11月25日	孔雀王2・幻影城	¥6000
12月2日	ザ・スーパー忍	¥6000
12月9日	TATSUJIN	¥6000
12月14日	麻雀Cop・竜	¥5500
12月16日	バーミリオン	未定
12月23日	ゴールデンアックス	¥6000
12月23日	カース	未定
12月予定	TEL TELまあじゃん	¥5800
12月予定	史上最大の食庫番	¥5200
12月予定	TEL TELスタジアム	¥6500
12月予定	HERZOG ZWEI	¥6800
12月予定	アトミックロボキッド	未定

※価格はすべて税抜き

MDC Head Line

●ソフト売れ行きランク（9月末現在）

1、ファンタシースターII　2、大魔界村　3、獣王記　4、スーパー大戦略　5、スペースハリアーII　6、北斗の拳 上位は前評判通りの強さ

バーミリオン

セガ
12月16日発売予定
価格未定

ファンタシースターIIに続くセガ２作目のRPG、マップ構成や戦闘の随所に新しい趣向が散りばめられている。ラインナップの中で最重点商品といえよう。開発スタッフに大物２チームがかかわっているが、その話は下の本文に！



◆新機軸盛りこみまくりのアクションRPG

待ちわびました。「ファンタシースターII」以来、RPGが出なかったメガドライブに、ようやく第２作目が登場する「バーミリオン」という名のそのゲーム、開発スタッフは体感ゲーム（「アウトラン」、「スペースハリアー」など）のメンバー、音楽はセガが誇るSSTバンドのコンビで何やら只者ではないような印象を与えている。年末最大の期待作、といってもけっして過言ではないはず。

ゲームシステムは既存のRPGと大差ないイベントクリア＋レベルアップ型だが、マップと戦闘が新機軸だ。マップは３Ｄ＋平面同時表示、戦闘はリアルタイムのアクションになっている。そして冒険は主人公のみ！





∽物　語∽

平和なフォードル国は、アーネスト国のロルカ３世率いる軍勢に攻め入られ、瀕死の状態に落ち入った。フォードル国王、リラダン５世は側近のシャトリアンに幼い王子と知識の指輪を託した。城から脱出したシャトリアンは王子を自分の子として育てた。

シャトリアンは死ぬ直前、王子に生いたちを語り、フォードル国の存亡を託した。王子の長い戦いが始まる。

◆バーミリオンの世界は美しく、そして深い

街と店

「ファンタシースターII」とは大きく異なる質感の建物や人々がいる街。ここでは情報収集や装備などを買いそろえたりする。荘厳ともいえる音楽が流れ、いやがおうにも冒険の気分が高まっていくのを感じさせてくれる。



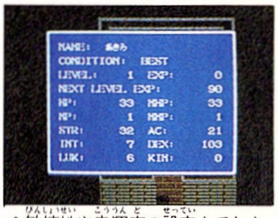
↑お店の感じはみな似たようだ



←立体感あふれる家のつくり

パラメータ

これまでのRPGと大差のない、HP、MPなどのシステム。パラメータ内にあるKIMというのはお金のことだ。



↑敏捷性や幸運度の設定までなされている。複雑じゃないけど

装備は武器＋盾＋よろい、魔法はレベルアップで覚えるのではなく、魔法書を入手することにより使用できるようになる。

マップ

移動シーンは下の写真のように左側が３Ｄ画面、右側は平面マップの表示になっている。どっちを中心に見たらいいのか迷いそうだが、慣れれば大して困るもんじゃない。でもアイテムのマップがないと平面の見える範囲が限られる。



←地上や迷宮などはこの表示だ。街を一歩外に出たところ



→ここは地下迷宮。マップを見つければ右上に表示される。最初だから狭いのだ

戦　闘

右の写真のように、まず３Ｄ面に出現し、戦闘シーンに切り換わり、敵が襲いかかってくる。このアニメーションは秀逸。でもうまく攻撃しないと危険も大きいのだ。







↑敵はスケルトン。１匹だけが現れた



→敵の動きをじっくりと見極めて攻撃する。確実に倒していこう

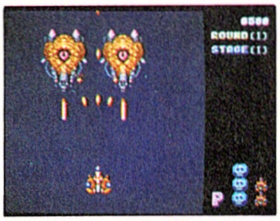
TATSUJIN タツジン

セガ
12月9日発売予定/￥6000(税抜き)



◆業務用に忠実な移植のヒット作

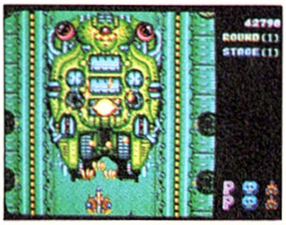
業務用でコンスタントにファンをつかんでいる東亜プラン製作のシューティングゲーム。その中でも特に人気が高い「TATSUJIN」がメガドライブに登場する。いったいどんなできになるか楽しみだったが、これはっ！　というわせるものに仕上がっている。ほぼ業務用に忠実なのだ。グラフィックはもちろん、敵の出現パターンも同じだし、パワーアップに関しても文句のつけようがない。若干サウンド面が落ちているが、文句をつけるほどではない。シューティングファンは要注目だ。



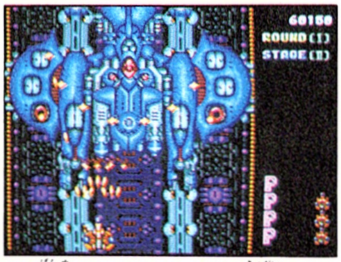
→敵のレーザー攻撃をよけてひたすら弾を撃て！



→上下から現れて放射状に攻撃してくるのだ



←最初のボスキャラ。上中央の発射口を壊せばクリア



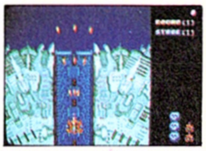
↑2番目のボスキャラ。さらに巨大になった分攻撃も激しくなる。気をつけないと……

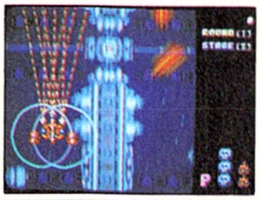
◆これぞド派手なパワーアップ！

全開バリバリのシューティングゲームだからして、とにかく撃ちまくり、敵の弾をよければいいわけだ。それゆえにパワーアップは不可欠な要素といえる。「TATSUJIN」のパワーアップはシンプル。撃つ弾が3種類あるのと、その強さ、スピードアップ、それとボムぐらいだ。特定の敵を倒すと現れるカプセルを取っていけばパワーアップされる。種類は下に詳しく紹介する。強さはそれぞれ3段階ある。また、スピードアップは5段階だ。ボムはⒷボタンで発射でき、一撃で広範囲の敵を倒すことができるものだ。

赤………拡散通常弾

初期装備はこれ。最初は3方向、パワーアップで9方向、3段目には9方向＋バリアがつく。これがもっとも役立つはず。





緑………貫通弾

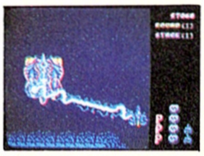
弱い敵を貫通する弾だ。しかし広がってくる敵が多いので特定の場所以外では使いづらい。1、3、5発とパワーアップする。





青………レーザー

見た目はハデだけど、攻撃力はあまり高くない。強い敵に当たると自動追尾する。1、3、5本にパワーアップする。





ザ・スーパー忍

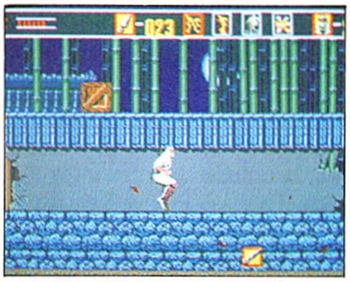
セガ
12月2日発売予定/￥6000(税抜き)



◆こだわりの忍者アクション！

「忍」っていうセガの業務用ゲームがあったけど、この「ザ・スーパー忍」はその名前を借りてはいるものの、内容的には一新されているのだ。

主人公の忍者・ムサシが"ネオ・ジード"と名乗る悪の秘密結社に単身戦いを挑むというストーリー。全世界に広がるネオ・ジードのアジトに乗り越んでいくのだ。日本、香港、ヨーロッパ……さまざまな舞台でのムサシの戦いが繰り広げられる。ハデな画面演出が次々に炸裂するぞっ。

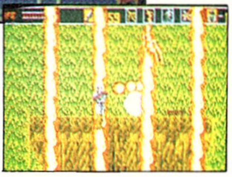




→アイテム出現！　飛び道具の投げ手裏剣だ。5発増えるぞ



→ステージはこの地図だと箱根あたりかな



→忍術だ。敵を全滅させる火竜の術

↑「EXIT」の方向に進め！

◆全編見せ場の全8ステージだ

通常ステージ

基本的には横スクロールタイプだが、中には上へ昇っていかなきゃならないところもある。背景とそれに合わせて登場する敵キャラ群が見ものだ。



←2段ジャンプで手裏剣を放つとこの通り8発飛んでいく



↑落ちないよう慎重に攻撃しよう。接近して刀で！



↑くの一登場。身軽さを生かして襲いかかる



↑香港では男女ともに拳法の達人が攻撃してくるぞ

VSボスキャラ！

1ステージは3つに分かれている。最後はボスキャラとの戦いだが、これが実に個性的。敵忍者だけでなく、怪獣までもがボスとして登場してしまう！



←ステージ1のボス、鎧武者。頭に手裏剣を撃ちこめ！





→ディスコでの戦いもある。分身忍者だ

←なんとこれはゴジラか!?　尻尾に打たれると一撃で死ぬ

フォゴットンワールズ



セガ
11月18日発売予定／￥6000(税抜き)

◆キャラを回転させて敵を撃滅！

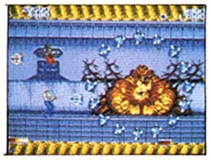
「大魔界村」に続くカプコンオリジナル、セガ移植の2作目。2人同時プレイが可能な、横スクロール面クリア型アクションゲームだ。業務用ではローリングスイッチと呼ばれる360度回転するボタンで主人公の向きを変えていたが、メガドライブ版はⒶ、Ⓒボタンで左回り、右回りを行う。上下左右から現れる敵に自在に攻撃できるのだ。慣れると意外にスムーズ。



←デモ画面に現れる天帝の手下たち。ボスで登場する



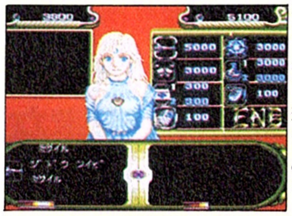
↑1人より2人でプレイした方が楽しさが深い



↑ボスキャラ、プロメシウムの弱点は中央の口

◆パワーアップは強力！豪快！

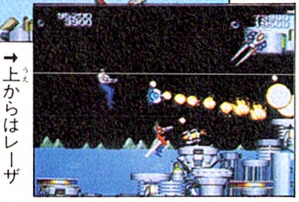
画面演出もかなりのハデなデザイン。敵はさまざまな場所から切れ目なく現れるは、パワーアップはバーナーやらレーザーやら画面内を暴れまくるは、ボスは巨大やら……。見せ場の連続！



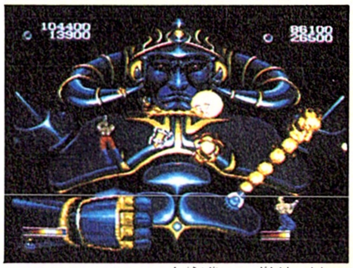
←ショップは地上の特定の位置を撃つと現れるのだ



←バーナーですべての敵を焼きつくせ



↑上からはレーザーがくるぞ！



↑ステージ3のボスは超巨大！ 顔面に狙いをつけて攻撃しよう。手が左右から……

ゴールデンアックス



セガ
12月23日発売予定／￥6000(税抜き)

◆純ファンタジーアクション

今年の春に業務用として登場したファンタジーアクションゲーム「ゴールデンアックス」のメガドライブ版が年末攻勢の掉尾を飾るかのごとく発売される。3人の主人公キャラのうち1人を選び、悪党に苦しめられている民を救うため戦うのだ。内容はほぼ業務用と同じ。移植に強いのはさすが！



←主人公はそれぞれ能力に差がある。好みのキャラで



←各方向の敵に注意を向けつつ、近い敵に攻撃せよ

◆格闘技＋魔法が魅せてくれるぜ

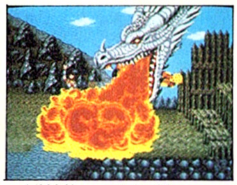
戦闘の基本は武器で相手をぶった切ることと格闘技風のキックや投げだ。でもそれだけじゃない！ 魔法を使って画面内の敵すべてに大きなダメージを与えることができるのだ。魔法のツボを持っている数で強さのレベルが変わり、強いほどハデ！



→ダッシュ&キックが決まった。でも後ろに注意



↑下の敵より、上のスケルトンを倒すことに全力を注ぐ！



↑魔法炸裂！ 竜の炎ですべての敵を焼きつくすのだ



↑こちらは稲妻の魔法。とにかくドハデな演出なのだ！

孔雀王2・幻影城



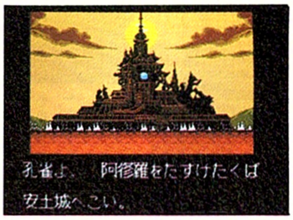
セガ
11月25日発売予定／￥6000(税抜き)

◆密教世界に挑む孔雀の戦いだ

マスターシステム版でも「孔雀王」は発売されているが、これはそのパート2。しかもメガドライブ版。当然ながらグラフィック面の比重が大きくなり、純粋なアクションゲームとなった。

ストーリーは主人公の密教僧、孔雀がさまざまな術を駆使して、魔人、織田信長に挑むというものだ。





↑月読の命を受け、孔雀の出撃だ。目指すは織田信長



↑人の姿をしていてもその真の姿は魔物だ！

◆術が炸裂！孔雀王の力を見せろ

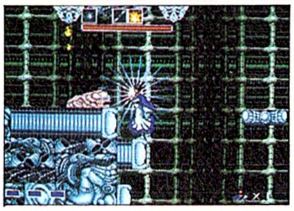
織田信長率いる魔物は一筋縄じゃいかないヤツばかり。孔雀が最初から会得している術だけじゃとうてい歯が立たない。ステージ途中に見つかる新しい術を使って戦い抜こう。また、最大のピンチでは「孔雀明王呪」を使い、画面内の敵を一掃してしまおう。キャラクター物好みの人にはオススメだね。



→中ボスはひたすら撃って弾を中和させつつ倒す



←まるでバーナーのような術。強力だ！



←術の力で目の前に迫る敵をけ散らせ！

↓最強の術、孔雀明王呪を使うと……



麻雀Cop・竜

セガ/12月14日発売/¥5500(税抜き)

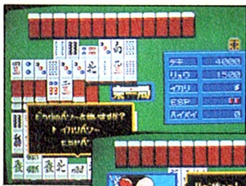
◆コミカルAVG風麻雀ゲームだ

業務用H麻雀ファンならご存知の人も多いと思う「スケバン雀士・竜子」の移植版だ。えっ、では っ、と色めき立つあの手のグラフィックも入っているのか……残念でした。諸般の事情によりHシーンはなしなのであります。

しかし、麻雀ゲームとしてはなかなか。AVG風の進行は笑わせてくれるし、麻雀自体の出来もGood！



→最初の敵はコマンド・ビネガー。やけに強そうだが



←特殊ツモのイカリパワーで一発ツモ！



→第2の敵は仮面ヘンダー。こんなのばっかり

ソーサリアン

セガ/1月発売予定/価格未定

◆高人気の移植アクションRPG

「バーミリオン」と入れ換わりに1月発売となった「ソーサリアン」の現況をお伝えしよう。基本システム面はパソコンと同じ。ただし、シナリオは8本。移植ものだけでなく、セガオリジナルのシナリオも加わっているのだ。



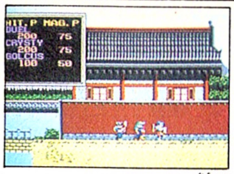
→タイトル画面はパソコン版に負けず劣らず、なかなかのでき



↑右に並んだのがシナリオ。どれから始めようか？



↑いろいろな人の話を聞いて冒険を進めていく



↑ひたすらソーサリアン達はいく。悪を退治するため

カース

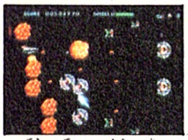
マイクロネット/12月発売予定/価格未定

◆奇妙な雰囲気のシューティング

パソコンゲームのソフトハウス、マイクロネットの第1作は「カース」。宇宙空間でのシューティングゲームだ。横スクロールでパワーアップ型のオーソドックスなシステムだが、さまざまな工夫が施されているのだ。



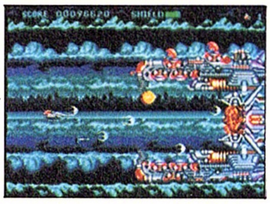
←中ボス？ それとも大ボス？ 手強そう……



↑敵が出るは弾は飛び散るはの大乱戦！



↑ミサイルが高速で飛来する。うまくよけろ



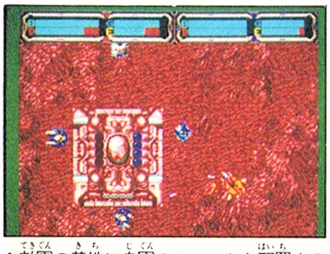
→メカニカルなボスキャラだ。かなり強そうだね

ヘルツォーク ツヴァイ

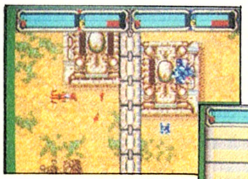
テクノソフト/12月発売予定/¥6800(税抜き)

◆シミュレーションの新機軸登場

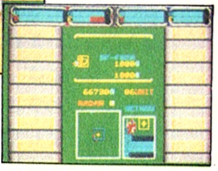
こちらは佐世保のソフトハウス、テクノソフトの第2弾だ。ゲームジャンルはシミュレーションだが、リアルタイム性を強く打ち出しているのが大きな特徴だ。自軍と敵軍の画面表示が2分割されているところがポイントだ。シミュレーションゲームファンは要注目のソフトといえるだろう。



↑敵軍の基地に自軍のユニットを配置する



←左端のように1画面もできるが、このように2分割もある



→ユニットを生産。どこに置くか素早く考えよう

史上最大の倉庫番

メサイヤ/12月発売予定/¥5200(税抜き)

◆いつまでも新鮮な古典的パズル

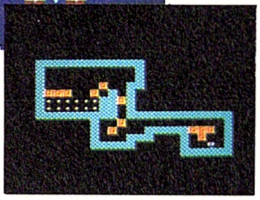
先頃ゲームボーイにも移植されて話題を呼んでいる「倉庫番」がメガドライブにも移植されるってんだからオドロキだ。最早、古典的ともいえるパズルゲームだが、そのゲーム性は高い。荷物を定められた場所に押しこんでキレイに並べるのが目的だ。「史上最大の」と銘打つだけあって、面数は多く230〜250面位になる予定。さすがだ。



←エディットとパスワードもついている



←これが通常の画面。狭いと大きく表示されるのだ



→広いステージになるとこんな画面に。ちとさみしい

MEGA DRIVER'S SALOON

メガドライバーズサロン



今回は宣伝から入らせてもらいます。きたる12月中旬、なんとメガドライブクラブ責任編集で「メガドライブのすべて」が発売されます。12月の新作の紹介と攻略法を中心にメガドライブ全ソフトのチェック、メガモデム通信のすべて、来年初旬の新作情報などありとあらゆる情報を満載した単行本です。雑誌では味わえない高密度な情報をお求めの方、詳細な攻略法をお求めの方にうってつけ。カラー64ページ、モノクロ112ページの計176ページと単行本のボリュームとしては最大級！ 定価は1200円とちょっと高めだけど、その値段に恥ないものを作るつもりなのでどうぞヨロシク！

お手許に置いてプレイすればメガドライブの楽しさが倍増すること間違いなしの本だ。乞御期待！

さて、お便りの紹介をしよう、と思ったんだけど、最近お便りの量が少ない。せっかくこのコーナーを作ったんだからみんなバリバリ投稿してくれ。成沢とマッキーは2人で寂しがっておりますぞ。今なら掲載の確立は高いからチャンス！ ウィザードリィ友の会に負けないような立派な投稿コーナーにしようでないの。みんな頼むぜ！

次号のMDCも4P。次号から年末作品の紹介だ。これから忙しくなるぞ。

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

タロットでベニー松山尊師のウィズII小説「風よ。龍に届いているか」の運命を占ってみます。
よい結果を見たいものです。では。
こんなんでました。
①現在―愚者
②障害―教皇の逆
③目的―隠者
④過去―死
⑤最近―世界の逆
⑥未来―死刑囚の逆
⑦質問者―女教皇の逆
⑧周囲―星の逆
⑨心情―奇術師
⑩結果―戦車
現在は愚者、意味は読んで字のごとく愚かさです。「今、何らかの形で愚かしいことをしている」と考えます。それは何か？つまり何が障害となっているのか？カードは物質にとらわれすぎることや自由を与えすぎる、いきすぎた行為を指しています。それが「愚かさ」でしょう。目的とは、真理の追求、秘められた知恵を求めるという事です。「ウィズを極めようとしている」と解釈しました。過去、つまり「隣り合わせの灰と青春」ではミスや破局があったとカードがいってます。思いあたるところがありますか？何ともいえません。そして今のままで進む未来は犠牲的行為にかける、わがまま、努力不足、油断大敵です。ぜひ変える必要があります。⑦はつまり私の事、あさはか、進学できない、勉強を好まない、深く考えない……ガチョーン。
で、ウィズII小説に対する周囲の反応、ノイローゼ、ゆううつ、強情、無気力はファンや読者がそうなるのか？それともベニー氏がそうなるのか？問題です。わかりません。それから、心情は空想力、うまくやっていく、ベテラン、趣味、「楽しみながら力を出しきれた」といえるでしょう。結果は戦車、つまり勝利です。他にも正しい決断、成功、征服等、悪い事に打ち勝てる姿を見せるカードです。
まぁ、結果は良かったし、悪い事も忘れて、あたるもハッケ、あたらぬもハッケですわ。
（東京都・ゲシュタルト崩壊・14歳）
▶北海道で野宿しながら原稿かいてる尊師に読ませてあげたいお手紙です。
（ヒラ坊）

聞いて下さいっ！私のクラスにはタレントもどきが3人もいるんです！浅野温子さん、小川範子さん、宮沢りえさんです。浅野さんことMさんは本当によく似ています。小川さんことCちゃんは笑うと似ています。そして宮沢さんことYはなーんと私のことです！
（新潟県・ゆりやん・15歳）
▶至急、写真を私あてに送りなさいね。
（ハルク）

Vol.19のほしいソフトで1～5位、7、10位が続編（続々編、続々々編もあるけど）にはいささか驚いた。つまるところ、新作というものに期待がもてないということではないだろうか。久しぶりに必本を読んでみたら、私としても期待できるのが続編しかない。これではいけない。未熟でもいいからキャプテン翼みたいな新しいゲームシステム作って下さいな。
（　京都・児玉志保・16歳）
▶カプコンの「スウィート・ホーム」とかタイトーの「ヴォルフィード」（PC）なんかはけっこう新鮮ですよ。
（ヒラ坊）

ガンヘッドのSTAGE 8（泡の面）のBGMはプリンスのバットダンスに似ているような気がする。そー思いませんか？
（静岡県・上杉征輝）
▶BGM聞いてる余裕のないゲームだもーん。
（マッキー）

入試が終わったら必勝本愛読者合格祝賀会を開きませんか？
でも僕が落ちたりして……。
（神奈川県・U.N.SPACY・17歳）
▶1回や2回ぐらい大丈夫だって。人生長いぞ。ま、春になったら誌上祝賀会でもやってあげますので全国の受験生の皆さんがんばってくだされ。
（ハルク）

手塚一郎さーん。「最後の竜に捧げる歌」とってもよかったですよー。（今ごろ読んだ私）必本の広告を見て、ちょっと読んでみるかという感じで注文したんですけど。読んでみたらこれがもーおもしれーったらありゃしない。コミック版も出るそうで、ファンになった私は今とっても幸せです！
（福岡県・山倉修・18歳）
▶ピンポーン！とつぜんですが、お知らせです。コミック版「最後の竜に捧げる歌」の原稿が昨日ぜーんぶあがりました！描いてくれたのは「ラグナ戦記シリーズ」や「V・O・I・C・E」などの素晴しいファンタジーコミックで有名な外薗昌也さん。原作のほうをとても気にいってくれて、予定よりもかなり早い進行でした。それで、仕上がった作品がまたスゴイっ！アモンもヴィジルもイメージぴったり！背景もとってもいい！手塚くんとふたり手をとりあってうるうるしてしまいました。それで！これは早くみんなに読んでもらおう！ということで**緊急発売！**うまくいけば10月末には店頭に並ぶでしょう。一度、手にとってみてください。
（井）

ウルティマ・聖者への道をパソコン版（MSX2＋）と比べて。
良くなった点
①秘薬の調合が自動になった。
②食料の概念がなくなった。
③呪文・飛び道具が斜めにも撃てる。
④ディスクへのアクセスがない（あたりめーだ）
⑤会話が楽になった。
⑥マップ上の移動がしやすい。
悪い点
①8人パーティから4人にへったこと。
②モンスターのマークがマップ上に出ないので戦闘がさけられない（善のモンスターとも有無をいわさずエンカウントしてしまう）
③CAMPコマンドがないのでHPの回復がキツイ。
以上です。
（愛知県・尾関健一・19歳）
▶で、おもしろかった？
（マッキー）

あのですね。夜の高速道路なんかで、片目だけをうっすらあけて（両目でも可）外の光を見てください。光が空にあがっていくように見えます。ここではペガサス流星けーんっ！がおにあいでしょう。ではさようなら。
（兵庫県・愛美・12歳）
▶大人になるとね、ペガサス流星けーん！じゃないのよね。過ぎ去った青春に涙したりするんですよね。とほ。
（マッキー）

僕の住んでる村は人口約6000人。この山奥になんとスタン・ハンセンがやってくる！他にも鶴田、天竜、馬場などもやってくる！村制100周年記念だと思うが、それにしてもこいつはスゴイことだ。もちろん特別リングサイド席を買いました。そういえば、この前となり町にも女子プロレスがきてました。
（熊本県・渡辺祥至・18歳）
▶それはすごい。
（ハルク）

とじこみウィズがついて、お値段そのまま。大丈夫ですか？
（東京都・中谷文吉）
▶女房質に入れてでも…。うそうそ。
（ヒラ坊）

ついに過労で入院してしまいました。ベッドの上でも必本を読んでいる主婦兼社会人。退院までテトリスともお別れです。でもビッグ・タイトルの予定のない時期のアクシデントで幸いでした。ああ、シンガポールの青い空。
（東京都・住吉昭子・24歳）
▶来春はビッグ・タイトルが続きますからねー。忙しいよ。必本次号の発売は11/2木よろしくー。ではまた。



◀世界で一枚しかないのよ

↑手づくりのマッキー・テレカです。私に女の幸せって何か？を教えてくれた人にプレゼントします。フリートークの係までおくってね。
（マッキー）

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。（編集部）

コラムランド

column land



★inside column★

今号のお題

「べとつく」

文/今部正明

最近、どうも自分の身体から出る汗に生気が感じられない。まるで毛穴に何かが詰まっているようだ。若い頃は、ちょっとした運動をしただけでも、すがすがしい汗が身体を包み、恐れ多くもあの竜雷太氏をなぜか身近に感じたのを覚えている。それに対して、今は水っ気のない汗と、「べとつき感」だけを感じるのである。これも、酒・たばこ・音楽鑑賞といったモノに蝕まれている30才目前の肉体であることと、とっても不安な独身生活が原因となっているのだろう。おれの排泄物よ、ファイトだ！ファイト！

ところで、私は幼い頃から「べとべとした関係」というものがどうも苦手で、家族や友人、特定の女子と付き合うにしても多少の距離を保ってきた。やや渇いていて、一瞬だけお互いに本性をあらわす、そんな関係が居心地よいのである。(誰でも同じだよね！)

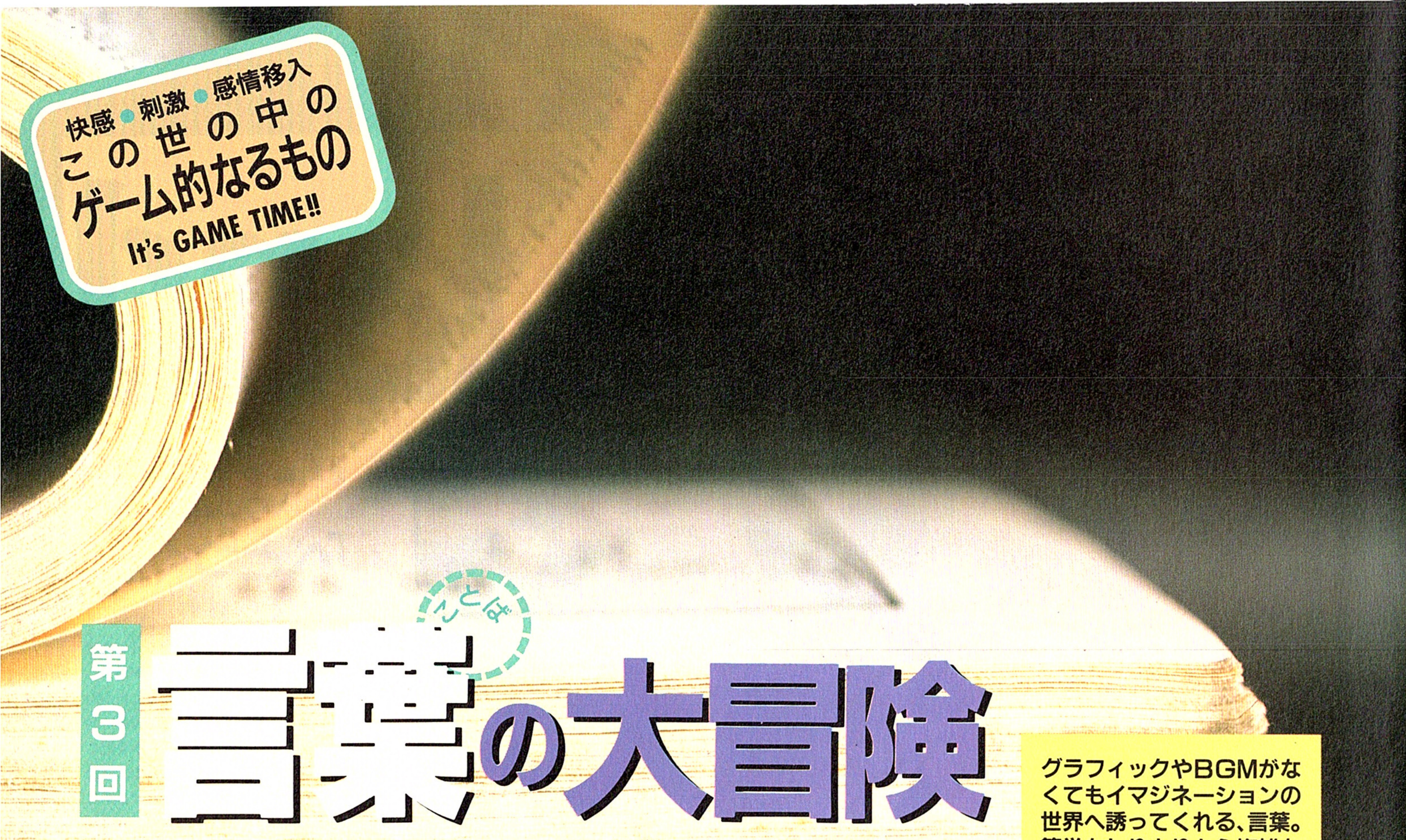
学校生活で後輩に対するあまりにも横柄な先輩の態度や行為。喧嘩をした時に「あなたのことをずっと親友だと思っていたのに」と必殺のフレーズで攻撃され、突然、被害者の気分になってしまう友達。仕事が終わっても会社の上司のカラオケに付き合わされ、手拍子しながら、これがビートルズの「ノルウェーの森」だったらいいなあなどと夢想してしまう時。これら些細なことに対して、年々、歳を取るごとに嫌悪感を覚えることが多くなってきている。

大人の世界を知らない子供の頃、無意識の内にかいていた爽快な汗。それが複雑な人間関係に揉まれてまとわりついた「べとつく汗」となった時、拭い去るのは大変だ。

筆者紹介

㈱ナムコのベテラン広報マン。離婚ホヤホヤの独身で、映画『ナインハーフ』に憧れる。
S36年1/7生まれ・たぶんO型・神奈川出身

ILLUSTRATION／RISA IMAI



快感●刺激●感情移入
この世の中の
ゲーム的なるもの
It's GAME TIME!!

第3回 言葉(ことば)の大冒険

グラフィックやBGMがなくてもイマジネーションの世界へ誘ってくれる、言葉。簡単なしりとりから複雑な暗号まで、それは無限の遊戯性を持っている。そして今、言葉はアルゴリズムと合体した。ここにはこれからのゲーム性がありそうだ。

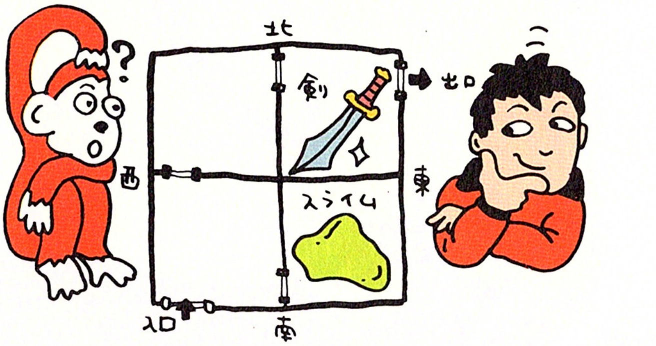
僕達は猿ぢゃない∵言葉で遊ぶ!

ルーツはしゃれか実用か

もっとも古い日本語の言葉遊びというと、やはり〝いろはにほへと……〞。48の日本語のカナを、全て1回づつ使って詩を作ったというあれ。言葉を用いたパズルとしては相当に高度で、今でも新作に挑戦している人は多い。また、あれほど古文の授業で頭を悩ませてくれた「日本書紀」や「万葉集」の様々な記述の中には暗号が隠されているという話もあって、これまたその解釈をめぐる論議もあとをたたない。ま、実用のためか、はたまたしゃれのためか、その用途はいろいろあるだろうけど、とにかく言葉をゲーム的に用いてしまおうというアイディアは相当古くからあった、ということは確か。

で、現代。言葉はまったく新しい形で、もともと持っていたゲーム性をいかんなく発揮している。コンピュータゲームのアドベンチャーやRPGのセリフ、コマンド、メッセージ等々……。シューティングゲームやアクションゲームは別にして、ストーリー性を持ったコンピュータゲームは、実は言葉が主役になっているのだ。例えば、実際にゲームを製作していく手順の上でも、やはり骨格となるのは言葉によるシナリオ。それにグラフィックやBGMで様々な味付けをしていくわけ。だから、最悪、言葉だけでもアドベンチャーゲームやRPGは作ることができてしまう……。これこそ現代のいろはにほへとではなかろうか!?

そこでゲームブック(orアドベンチャーノベルズとか呼び方は様々だけど)。これは、紙媒体の制約上その容量は非常に少ないけれども、言葉だけでもRPGやアドベンチャーゲームを楽しむことができるということを教えてくれる。(中にはひどいゲームブックもあるので楽しめない場合もあるけど……)このゲームブックの構造を探ってみれば、今時の言葉がどのようなアイディアでゲームしているかが良くわかる。その簡単な実例を上げ、そこんところをつっこんでみよう。



簡単な言葉の迷宮製作例

1 きみは迷宮の入口に立っている。そして今、その扉を開け、中へと踏み込んだ。 →4へ

2 正方形の部屋。東側に出口の扉、西側に扉がある。ところできみは剣を持っているか?

●YES →5へ　●NO →8へ

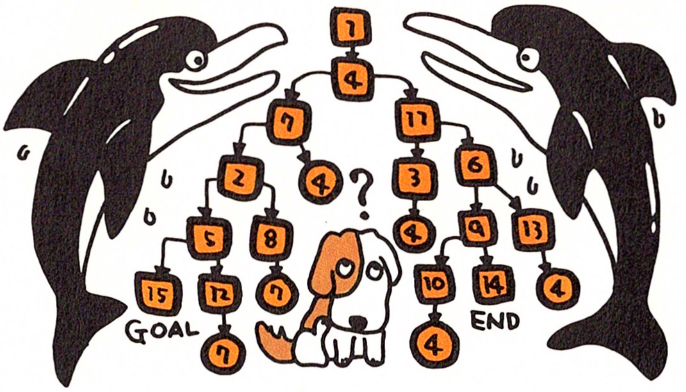
3 部屋には何もない。しかたなく西側の扉を開ける。 →4へ

4 正方形の部屋。南側に入口の扉。ここには鍵がかかっていて、引き返すことはできない。それ以外に、東側と北側に扉がある。

●東側の扉を開く →11へ

●北側の扉を開く →7へ

5 出口の扉を開けようとするが、錠がかかっている。ところできみは



鍵を持っているか？

●YES →15へ ●NO →12へ

6 突然、天井にへばりついていたスライムが襲いかかってきた！ きみは戦うか？

●YES →9へ ●NO →13へ

7 正方形の部屋。何もないようだ。南側と東側に扉がある。

●南側の扉を開く →4へ

●東側の扉を開く →2へ

8 部屋の壁に剣がかかっている。きみはそれを手に入れた。しかし、出口の扉には錠がかかっている。しかたなく西側の扉を開ける。 →7へ

9 スライムのねばねばの触手が巻きついてくる。ところできみは剣を持っているか？

●YES →10へ ●NO →14へ

10 きみは剣をふるい、スライムを切り裂いた。スライムは消滅した。床に鍵が落ちている。きみはそれを手に入れた。他には何もない。しかたなく西側の扉を開ける。 →4へ

11 正方形の部屋。西側に扉がある。きみは鍵を持っているか？

●YES →3へ ●NO →6へ

12 鍵がなくては出口の扉を開けることはできない。しかたなく西側の扉を開ける。 →7へ

13 逃げる。きみは大急ぎで西側の扉を開けた！ →4へ

14 スライムとはいえ、素手では勝ち目がない。ゲーム・オーバーだ！

15 きみが持っていた鍵で、出口の扉の錠は開いた。みごと、この迷宮はクリアだ！

言葉とコンピュータの相性

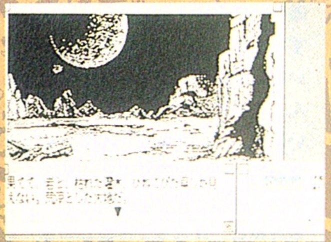
これは4つの部屋をいったりきたりしながら、剣と鍵を手に入れて、脱出するという簡単な展開。まず上図のようなマップを製作し、あらゆるコースを想定した上でマップの隣りに記してあるような文章概念図（フローチャート）を起こす。この段階で矛盾が出ないよう何度もシミュレートし、フローチャートを確かめる。どこで剣や鍵を手に入れ、どこで使うか、がポイント。何度も剣や鍵を手に入れたりしないようプロテクトをかけたり、と工夫する。この程度のフローチャートがマスターできれば、あとはほとんどこれの繰り返しで、この迷宮はどんどん複雑にできる。部屋を8個、16個、32個と増やし、クリアのポイントを多数盛り込んでいけばいい。出口の鍵を3つ必要にしてやる、なんてのもいい。

このフローチャートという考え方はとてもコンピュータ的で、アドベンチャーゲーム等はもちろん、データベースの索引等、コンピュータ・ソフトのデザインのあらゆるシーンで用いられる。そして、このフローチャートという考え方と言葉という柔軟なデータを組み合わせて用いることで、ゲームブックは無限の広がりを見せてくれるわけだ。

言葉がコンピュータ、またはコンピュータ的発想と出会い、生まれたのがゲームブックであり、ストーリー性のあるコンピュータゲームだ。だから、ゲームファンは、コンピュータだけでなく言葉にも充分に感謝するよーに。で、もし将来プログラマーやシステム・エンジニアの道を志している人がいたら、くれぐれも国語のお勉強もお忘れなく。言葉をある程度自在に扱うことができなければ、きっとこれからのファジーコンピュータのソフト設計なんか出来ないだろうから。

コンピュータが言葉を意識し始めた。キーボードとモニターで楽しむ小説、登場！


↑「ドーム」¥9,800 夏樹静子の同名小説をノヴェルウェア化。重厚な物語展開が見物


↑「シャティ」¥9,800 大人のプレイにも耐え得るSF作品。登場人物達の個性が魅力

システム・サコムから発売されている"ノヴェルウェア"シリーズは、小説の感動をコンピュータを通じて伝えようという試みだ。アドベンチャーゲームと似たスタイルだが、その読後感（プレイ後感）はまったく異質なもの。その鍵は、20万語にも及ぶ文章をコントロールする小説文章製作人工知能プログラム、ノヴェルジェネレーター。これによって、いかなる選択肢をたどろうとも、プレイヤーは完全な小説としてのまとまりをもった文章を目にすることができる。また、ゲームシステムそのものもストーリー上のリアリティを最優先している。ゲームだから……といった理不尽な設定は極力排除。50を超えるコマンドを駆使して、最大限に現実感を持った主人公と、行動を供にすることができるのだ。この双方向小説、今後の展開に注目を！

きっと、ゲームブックってやつはこれからまだまだ面白くなるに違いないっ！



←「火吹山の魔法使い」社会思想社 S・ジャクソン／I・リビングストン著 ゲームブックという概念を確立した記念碑的名作です。



→「ネバーランドのリンゴ」東京創元社 林友彦著 日本のゲームブックにおける傑作のひとつ。百項目にも及ぶファンタジーRPG大作だ



←「ファミリースタジアムVol.2」双葉社刊 助川哲也／井上尚美著。御存知のファミコンからの移殖。試合のゲーム構成の緻密さが圧巻だ。



→「ビックリマン1」徳間書店刊。高野富士雄著 もともとのキャラ設定が実にゲーム的なビックリマン。その魅力をうまくアレンジしている

ひとりで、手軽に楽しめるRPG、それがゲームブックのそもそもの始まりだ。日本に初上陸したのが'84年末、かの「火吹山の魔法使い」の翻訳版の登場に端を発する。これがベストセラーとなってしまい、以後数年我が国の出版界にゲームブックブームが到来するわけだ……。年間数百点という驚くべき数のゲームブックが書店にばらまかれる。当然、玉石混合。いけないことには、圧倒的に石の方が多かった。結局、キワモノとしての評価しか得ることができず、急速にブームは下火となる。現在では、一部のマニアックな読者、もしくはキャラクター目当ての少年達の支持する少数のシリーズを残すばかりとなってしまった……。

が、インタラクティブなる言葉が時代のキーワードとしてもてはやされるようになってきた昨今だから、もう一度ゲームブックに注目してもいいと思う。淘汰され、生き残ったゲームブック作家、作品の中には、真に良質なものもいくつかある。そして、これからはコンピュータ・ゲームと供に育ってきた若手の作家たちの活躍も期待できそうだ。再びブームに火をつける、そんな画期的スター作家の登場する日も、案外近そうな気がするのだが……。

怪物博物館（映画編）

THE MONSTER MUSEUM



連載⑱

ロビー・ザ・ロボット

by 北枕獲

ロボットの古典、〝ロビー〟は万能選手なのだ。

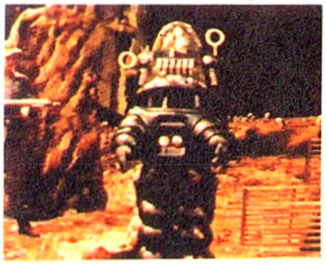
えー、遅ればせながら、〝タイガードライバー〟と〝ライガーボム〟の違いを教えてくれた皆さま、ありがとうございました。中には、いーかげんなご意見もあったようですが、やっと納得ができた次第でございます。それにしても、ライガーは佐野から、ＩＷＧＰジュニアのタイトルを取り戻せるかなぁ？　この原稿を書いてる時点じゃ不明なんだけど、大阪（だったよな、確か）でタイトルマッチをやってるはずだしね。ライガーにがんばって欲しいものである。とゆーワケで、馬場さん、デビュー30周年、おめでとうございます。デストおじさんは、来年還暦なのに、いまだ現役です。馬場さんもぜひ、現役で還暦を迎えて下さいませ。それから、リップ・ロジャース、また呼んで下さいね。うん、ダニー・スパイビーは残念だった。リック・フレアーも、ロードウォリアーズも、スティングも、セッド・ビシャスも、来日がムズかしくなりそーだし…。ＮＷＡのバカやろー!!　うーん、そのうちプロレス編でもぶちかましてやろーかな…。おっと、枕が長くなっちまったぜ！　さぁ、本文だ。

てなワケで、今回も引続き『禁断の惑星』からなんで、データは前号を参照して下さいませ。

そこで、ロビーです。モービアス博士がクレール人の遺産を活用し造った万能ロボット、それがロビー・ザ・ロボットなんだよ。コイツに影響を受けたロボットって多いしね。アメリカなら『宇宙家族ロビンソン』のフライデー、日本では『キャプテンウルトラ』のハックとか、『宇宙戦艦ヤマト』のアナライザーなんかが（もしかして、どれも知らんぞ、なんてヤツもいるかもしれんな…。古い作品だからなぁ、どれも…）、ロビーの息子たちだ。それにしてもさ。ロビーのデザインって秀逸だよね。実際、人気高いよぉ。ガレージキットでも、けっこういい値段で売ってるしな。

とゆーワケで、ロビーは万能ロボットだ。料理や裁縫など、家庭的なことも得意だしね。物質を分析し、その結果に基づき、分子を合成して、同じものを造るなんてハードなこともできる。射撃の腕前や、ドライビングテクニックも一流だし、なぜか〝アシモフのロボット三原則〟も組み込まれてるな。

ロビー・ザ・ロボットは、翌年に製作された『続・禁断の惑星　宇宙への冒険（THE INVISIBLE BOY）』でも、引続き活躍するので、興味のある方は２本まとめてどーぞ（この２作には、ストーリー的なつながりはないけどね）。



電脳恐怖都市

ホラーは踊る

THE SHORT SHORT HORROR



連載㉞

旅館

by 長谷川並一（ホラーコラムニスト）

天井に老婆の姿…目と目が合ってしまうと…

「出るんですよ、実は」そう言って旅館のおやじは、胸の前でそろえた両手をちょっと下に向けてみせた。

「前にお泊まりになったお客さんも、それで眼をねえ……」

「ほかに空きがないんだったら、それでもかまわないよ。べつに幽霊なんかにゃ興味ないしさ。とにかく安くしてくれんだったら」

男は出張費を浮かしたかった。教科書出版の営業というやつは、一年中がほとんど出張だ。浮かせるだけ浮かせば、けっこうな額がたまる。

「まあ、いちおうお断りしておいたほうがと思いましたもんで。じゃあ、お代のほうは半額ということに。それから、何があっても手前どもの責任では──」

くどくど始めそうなおやじをさえぎって、男は旅行バッグを突き出した。

「わかったわかった、早く部屋に案内してくれよ。夕めしもすぐに頼む」

部屋は２階の突きあたり、東南の角にあった。とりたててどうということもない、普通の旅館部屋だ。

夕食はうまくもなかったが、「お清め」とか言って、おやじが一本つけてくれたのが拾いものだった。もちろんサービスだ。

「良心的と言やあ言えるじゃねえか。次もここを利用してやるか」食後の一服をくゆらせながら、男はつぶやいた。

１階にある浴場から戻ってみると、すでに布団が敷いてあった。その上に腹這いになり、男はバッグから書類を引っ張り出して、明日の準備を始めた。

ひととおり片がついたので時計を見ると、12時をすこしまわっている。男は明かりを消して、布団にもぐりこんだ。数分もしないうちに、男の口からいびきが洩れ出した。

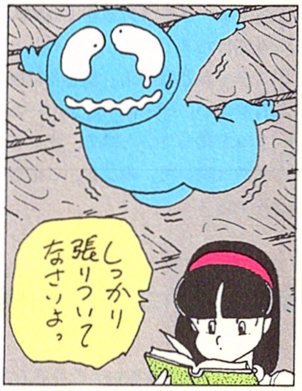
３時過ぎ、男はなぜか突然目が覚めた。と同時に、暗闇のなかでこちらを凝視する一対の眼が、男の目に飛びこんできた。

老婆だ。老婆が部屋の天井にべったり張りついて、こちらを見おろしているのだ。

体が動かない。声も出ない。老婆の眼から、自分の見をそらすことができない。目をつぶろうとした。だが、どうしてもつぶることができないのだ。老婆と見つめ合ったまま、男の目は乾き、焼けるような痛みが走って──。

翌朝、警察と救急車が引きあげると、旅館のおやじは遅い朝食をとった。

「だから言わんこっちゃない。ひと晩中、目ェ剝いとったら、そりゃ失明もするわなあ」そう独りごちて、おやじは出がらしの茶をすすった。



亀・松&みその

ハードデイズナイト

A HARD DAYS NIGHT

連載⑩



ふつうの生活

by 鈴木みそ

最近寝てばっかいるんで 今回は夢の話です。

最近よく眠れる。

ふと目をさますと午後2時なんてのはザラで、夕方5時6時まで平気で寝てたりする。「ま、急ぎの仕事もないし…もうひと眠りすっか」

すっかり夜中になってしまう。

ニュースステーションを見始めると腹が減ってることにハタと気づき、自転車で外食に出かける。

ゆっくり飯を食ってると、もう銭湯の〆切りがやってきていて、あわてて入りに行く。

気がつくと朝になっているので、また寝る。

とまあ、ここ1週間はそんなペースで生きている。

プー太郎生活経験者はよく知ってると思うが、夜型生活をすると、信じられないスピードで時間が過ぎていく。1週間が昔の2日くらいに感じてしまうのだ。活動時間を同じにしても夜ってーのは、あっという間に時間が流れる気がするのな。(あ、別に〆切り遅らせた言い訳じゃないっスよ井上さん)

食っちゃ寝、食っちゃ寝していれば当然太る。いやー、まさか自分が太るとは思わなかったね、ホント。うちの子にかぎって。体重は4〜5kg増えただけだけど、腹が出た。

腹が出る。

すっかりオジサンである。もう5年も放っとけば、チンチンが見えなくなってしまうかもしれない。自分でケツを拭けなくなって、ロープでえっちらおっちら拭いて、乾いた後で地面にバンバン叩きつけてウンコの粉をあたり一面に飛びちらかすようになるかもしれない。

結局人間なんて勝手なもんで、今までは「別に太ってよーがやせてよーがそんな事関係ねーじゃん」などと言っていた私であるが、いざ自分の腹が出はじめると、脂肪を憎むことおびただしい。「もみもみするといいのよ」と聞けば、うすく血がにじむまでもんでしまう。

今原発を止めたら電気がなくなっちゃうじゃないか！　もっと現実的な話をしましょう。などとやってる人も、自分の家の庭に核廃棄物を捨てられたら反対派にまわるぞきっと。

急にポッコリ腹が出たように感じていたが、本当はジワジワ増えてしまったのだろう。原因はビールである。もうこれしかない！　今年はメチャクチャビールを飲んだからなー。

よーし決めた。これから毎日腹筋するぞっ！

ま、1週間続けばいい方であるが。

話は　ガラッと変わって夢の話である。

10時間以上寝た日なんかは、たて続けに夢を見る。面白い夢を見た時はすぐ忘れないうちにメモするのだが、たいてい後で見ると、なんのことやらさっぱりわからない。

「ジェットコースター、双子」

いったい何が言いたいのだろうか。

中にはバッチリ覚えてるのもあるが、夢から醒めたばっかりの時は「こりゃ傑作だっ」と思っても後でじっくり考えると、どーも漫画にはならないものばっかりでガッカリする。

白いビルの階段を降りていく。ビルの地下でうんこをするためだ。トイレの前まで行くと、見わたすかぎり個室が続いている。500メートルくらいむこうまでトイレが並んでいる。1つを選んでウンコをしていると、トビラを開けるヤツがいる。土でできた人形の様な土人のようなヤツだ。地球で墜落したUFOの焼け跡から見つかった宇宙人にも似ている。

何度しめても開ける。3〜4回くり返すと、今度はグイグイ中へ入ってこようとしている。僕は無性に腹が立って、何発もなぐりつけた。そいつはぶにょぶにょしていて、なぐるたびに形が変わる。そうかこいつは土でできてるんだ。僕は納得して、そいつを2つ折りにして便器に放り込んだ。ジャバゴボゴボゴボ…。

すっきりしてトイレの扉を開けると、なんと、扉の向こうはまた個室になっていて、自分がウンコをしているのだ。

向こうの自分は僕を押しもどす。でもこの扉しか出口はない。何度か押していると、むこうのオレが、なぐりつけてきた。そうか…土人は自分だったのか…。ぼんやりした頭でそう思った。

やっぱり漫画になる話じゃない。

友だちの丸さんの見た夢が傑作である。

富士の樹海の様なジャングルの中を歩いている。突然老婆が現われ（八ッ墓村のたたりじゃババァそっくりな風貌なのだそうだ）「おぬし、垣間見るという言葉を知っておるか。日本のどこかの山奥に『カイマミル族』という種族がおっての、めったに姿を現わさぬのじゃが、ある一時期だけ姿を見ることができるのじゃ。それが『垣間見る』という言葉になったのじゃ」

「へーそうなのか」（そうだオレはカイマミル族を捜しにここへ来たんじゃないか）「どこにいるんですか？」

老婆の姿はどこにもない。

ジャングルを歩いていくと、村があった。(ファイナルファンタジーのイメージだそうだ)

村は静まり返っていて、犬1匹いない。（ついに来た。ここがカイマミル族の村に違いない）

「おーい」丸さんはあっちこっち捜しまくった。しかし人の姿は見えない。

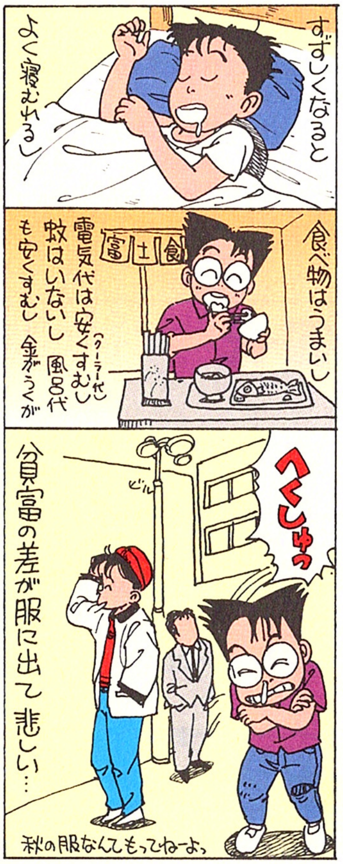
「ふう」と1本の木を見上げると、木の上から突然黒い塊が落ちてきた。

「こ…これがカイマミル族かっ!!」

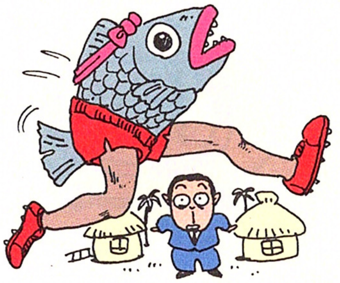
上半身が魚で、ヒレの所からカールルイスの足がヒョコっと伸びてる、まるでおよげたいやきくんのような生き物が、ツッタカツッタカ走り去っていった。

夢判断をしたら、いったいどーいう結果がでるのだろうか。でもこれは漫画にしたら面白いかもしんない。ダメかな？　夢でネタができれば一石二鳥である。そんなわけで今日も僕はぐっすり寝ることにします。

おやすみなさい。



イラスト／鈴木みそ



雅孝司のパズル天国

PARADISE OF PUZZLE

VOL.5



連続少女殺人犯人Mは、かつてパズルファンだった。奇しくも、彼とぼくは7年前のほぼ同じ時期、偶然に共通のアイデアから出発して、それぞれにパズルをつくった。

デジタルパズル編　電車や時計のデジタル数字が、新傾向のパズルを生む

あのMについて、M自身よりも異常で過剰な報道も、ようやく一段落してきたようだ。

Mがらみの報道や世論については、本誌でも批判が展開されている。別の角度からぼくも一言ふれるが、その前に1つの原則を確認しておきたい。すなわち「有罪が確定するまでは、実名を出すべきではない」という点だ。

いや、有罪が確定してからも、実名報道には慎重であるべきだ。

ある人間が過ちをおかしたとき、その家族は別の人格だから謝る必要はないのに、インタビューを受けると「申し訳ない」を連発する。（たまには、「あなたが謝る必要はありませんよ」というリポーターがいてもいいのに。まあ、そういうリポーターなら、犯人等の家族への取材など、はじめからしないだろうが……）

ようするに、日本ではまだまだ連帯責任の発想が根強く残っている。未確認情報だが、Mの妹さんは内定していた就職を取り消されたという。

こういう状況では、たとえ有罪が確定したといっても、安易な実名報道をしてほしくない。（とはいえ、そういうぼくも、場合によっては実名を出すことがあり、反省している）

Mの逮捕以来、ビデオ・アニメ・ロリコン・ホラー（厳密にいえばスプラッタ）などが一挙にイメージダウンした。自己紹介で「ぼくの趣味はビデオ・アニメ……です」といいにくいムードすらある。

Mの部屋のビデオ6000本というのがセンセーショナルだったが、冷静に考えれば、そんなにおどろくべき事実だろうか。もし、ビデオではなく本が6000冊だったら、どんな評価がされただろう。Mは「読書家」「教養人」ということになったのではないか。

ビデオも書籍も、マスメディアとして差はないのだが、書籍ばかりが〝優遇〟されている。

もっとも、その書籍ですら、今ではネクライメージだ。スポーツ（とくにアウトドアのもの）ばかりがやたら健全・健康・青春・ネアカのシンボルになっている。（高校野球を見よ！）

インドアのホビーは、読書もビデオもファミコンも、そしてパズルも、不健全・不健康・ネクラ……の目で見られる。こういう偏見とは、闘わなければならない。

昔、こどもの社会で人気があったのは、ケンカが強い／かけっこが早いなどの〝肉体派〟だった。今人気があるのはファミコンのうまいこどもだ。その中には〝非肉体派〟もいる。昔なら、劣等感で暗い毎日を送っていた彼らが、ファミコンのおかげで明るくすごせる。そういう面もアピールしなければならない。

さて、Mの部屋にファミコンはなかったが、パズル雑誌があった。

幸か不幸か、その事実はあまり気づかれなかったようだ。パズルファンは今のところ、ビデオファンやホラーマニアほど肩身のせまい思いをせずにすんでいる。

Mは、パズル雑誌の読者というだけではなく、自分で出題もしていた。7年前、彼のパズルがある雑誌に発表された。それは、デジタル数字を題材にしたものだ。当時としては、目新しい題材であり、なかなかの作品だった。

最近それを見て「Mにはパズル作家としてのセンス・才能がある」といった人もいるが、それはちょっと気が早い。アマならともかく、プロ・パズル作家としての評価は、1題だけでは（ほかのいくつかの作品も見ないと）できない。

ところでぼくも、7年前、デジタル数字を題材にしたパズルをつくっていた。もちろんMとは別個に、「デジタル数字は新しい素材だ」と目をつけたのだ。それが、今回の問題である。

図のような書体で表示される時計がある。11：11という時刻は、鏡に写しても、同じ時刻として読める。

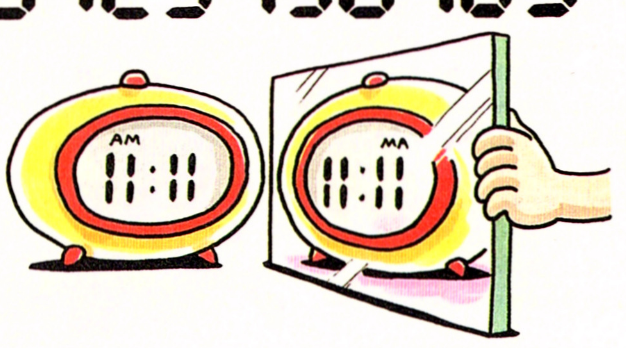
このような、鏡に写しても変わらない時刻は、11：11を含めて、何通りあるだろうか。

なお、この時計は00：59の次は01：00になり、11：59の次は00：00に戻る。

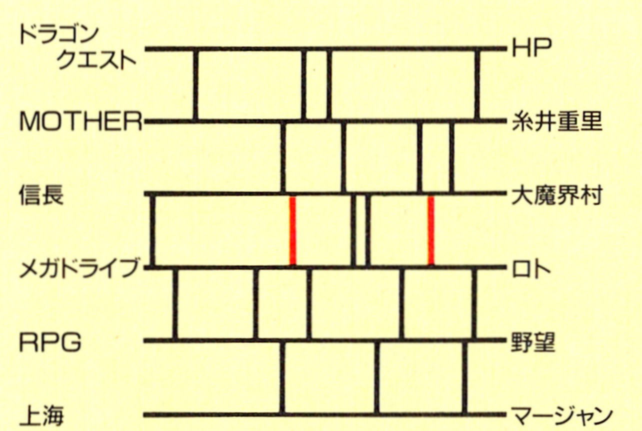
（参考文献「DAYS」89年10月号・講談社）

問題

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



前・号・の・答・え



タイレル辻の初級COM用語入門講座

第18回 素朴な疑問(その1)

コンピュータってもっと早くならないの？ にお答えします

今回は業界内用語編をやろうと思ったんだけど、いろいろと事情があって次回以降ってなことになりました。そこで今回から数回、いろいろな素朴な疑問点ってなやつについて浅く深く考えてみたいと思います。COM用語以外の物までやるので、なんかあったら言って下さいね。

まず、その1としてコンピュータのスピードってなんで早くならないのか、てなとこから始めましょ。以前、コンピュータのスピードはクロック周波数で決まる、と書いたんだけど、それならどうしてそのクロックを早くしないのか？ てな疑問が当然出てくると思うんだな。それらについてね。

クロック周波数ってのは、曲を奏でるときのメトロノームのように、一定のテンポのことだ。コンピュータは、そのクロック周波数のリズムに合わせて動いている。スローなテンポもあるし、ハイなテンポもあるってわけだ。じゃなんでわざわざスローなテンポにするんだろう。ハイなテンポを使えばいいじゃないかって考えちゃうよね。いやはや、まったくその通り！ しかしいくら早くしようとしても、それを遅くしてしまうものがある。そのために早くやろうと思っても、早くできないでいるんだね。その、遅くしてしまう張本人の名は「コンデンサ」。コンデンサというのは蓄電池みたいなものだ。

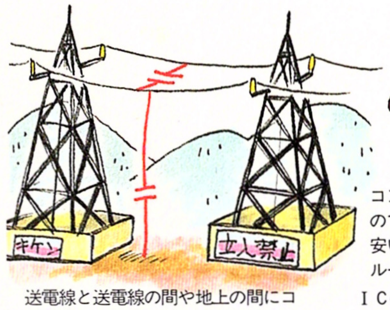
へ？ どこさがしたってコンデンサなんて見あたらないって？ それにそんなものはとっぱらっちまえばいいだろうって？ まあその通りなんだけど、そういうわけにはいかないから困ってしまうんだね。コンデンサっていうのはいたるところにある。キミ自身もそうだし、この地球も１個のコンデンサなんだよ。例えば、送電線と送電線の間もコンデンサになってるし、送電線と地上のあいだもコンデンサになっている。数万ボルトの電圧が流れているところや発電所なんかは体が吸い込まれるので、近づくと危険だぞって話、聞いたことないかな？ これは回りに強力な磁場と、電気を出しているために起こる現象だ。このように電気というのはどこにでもたまってしまう性質があるわけだが、それが基盤の配線などにもでてしまうわけだ。超高速の回路では、このパターン間のコンデンサ効果をおさえることも大切なことなんだね。

ところで、この蓄電効果はトランジスタの中でも起きている。トランジスタの仕組みについてはいつかやるとして、ここではトランジスタが、コンデンサのようなことをしてしまう。ということだけ覚えておいてほしい。さて、なんでコンデンサ、というか蓄電効果がコンピュータを遅くしてしまうのかだが、その前にデジタルのことを思いだしてほしい。以前解説したよね。０Ｖが０、５Ｖ流れているのを１として、０と１でデータを表していることなんだけど、これはつまり、０Ｖ→５Ｖ→０Ｖとなっているということだ。下の表を見てもらいたい。５Ｖから０Ｖになるときに、このコンデンサ効果のため、すぐに０Ｖにならないでいるよね。このペースがゆっくりの時にはあまり関係ないんだけど、５Ｖ→０Ｖの間隔がせばまったらどうなるだろう？ どんどんせまっていくと、ある時点で、コンデンサのために５Ｖから０Ｖにならないうちにまた５Ｖになってしまう。これをデジタルで表すと、１→０→１だったのが、ずーっと１のまんまってなことだ。これじゃ使えないよね。つまり、間隔をせばめる→クロック周波数を高くする、てなことで、おいそれとクロックを上げられないようになっているんだ。そして、クロックを早くするために、うまく蓄電したのを放電させたり、蓄電しないような工夫をこらすことによって、初めてスピードを上げることができるってわけだ。だからＣＰＵなんかにはクロック周波数の上下限が決まっているんだね。つまり、４ＭＨzのＺ80を２ＭHzで作動させることはできるけど、逆はできないってことになる。同じ周波数のＣＰＵでも、クロック周波数の違いによって値段も違ってくるのはこのため。わかったかな？

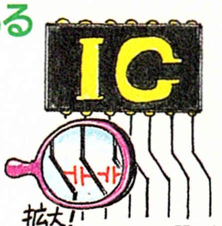
スーパーファミコンのクロック周波数が3.58MHzだという。これだけ見とPCエンジンの最高クロック21MHzの足元にも及ばないってなことになるけど、このスピードだと周辺のCPUやＲＡＭ、ＲＯＭもＣＰＵに合わせたものを使わなければならなくなる。つまり、超高い部品を多数使わなければならないってことだ。これはそのまま定価に結びついてくる。ファミコンはちょっとトロイけど、その分を拡大、縮小チップにあてたり、価格を抑える等してくると思われる。低価格でこの機能をだしてきたら、いくらエンジンやＭＤでも、ちょっと太刀打ちできないかな？ と考えてしまうわけだ。処理速度が上がればそれだけやれることが増えるってことだけど、それが面白いゲームになる、というようにつながっていないところが、エンジンやＭＤのつらいところだろうて。

というところで、今回はおしまい。次回もこの調子でいきたいと思います。なんぞ素朴な疑問があったら教えて下さい。なんでもいいんです。プッシュホンでなんでお湯が沸くのかとか、炊飯器のＣＯＭとファミコンはどこが違うのかとか、ＬＤはどうして映るのか、とかでね。そんじゃさいなら。

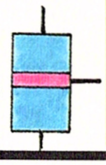
コンデンサはどこにでもある



送電線と送電線の間や地上の間にコンデンサ効果がみられる。このように、空気やプラスチックなどの絶縁物はコンデンサ、つまり電気を貯めることができるんだ。(⫩はコンデンサの記号)

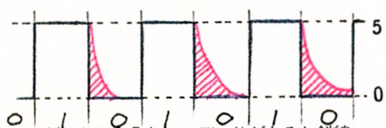


ＩＣの配線パターンの間にもコンデンサの効果が出てしまうので、ラジオなどに使われてる安い茶色の基盤でなく、高いブルーの基盤を使ってるんだ。

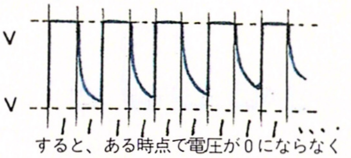


ＩＣの中のトランジスタの中でも同じ様なことが起きている。トランジスタの中の電気がすべて流れずに残ってしまうのが原因だ。

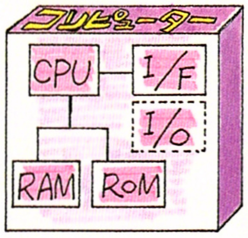
クロックスピードを上げられないわけ



どこかに余分なコンデンサがあると斜線部分のような、よけいな電圧が流れてしまう。このままスピードを上げると……。



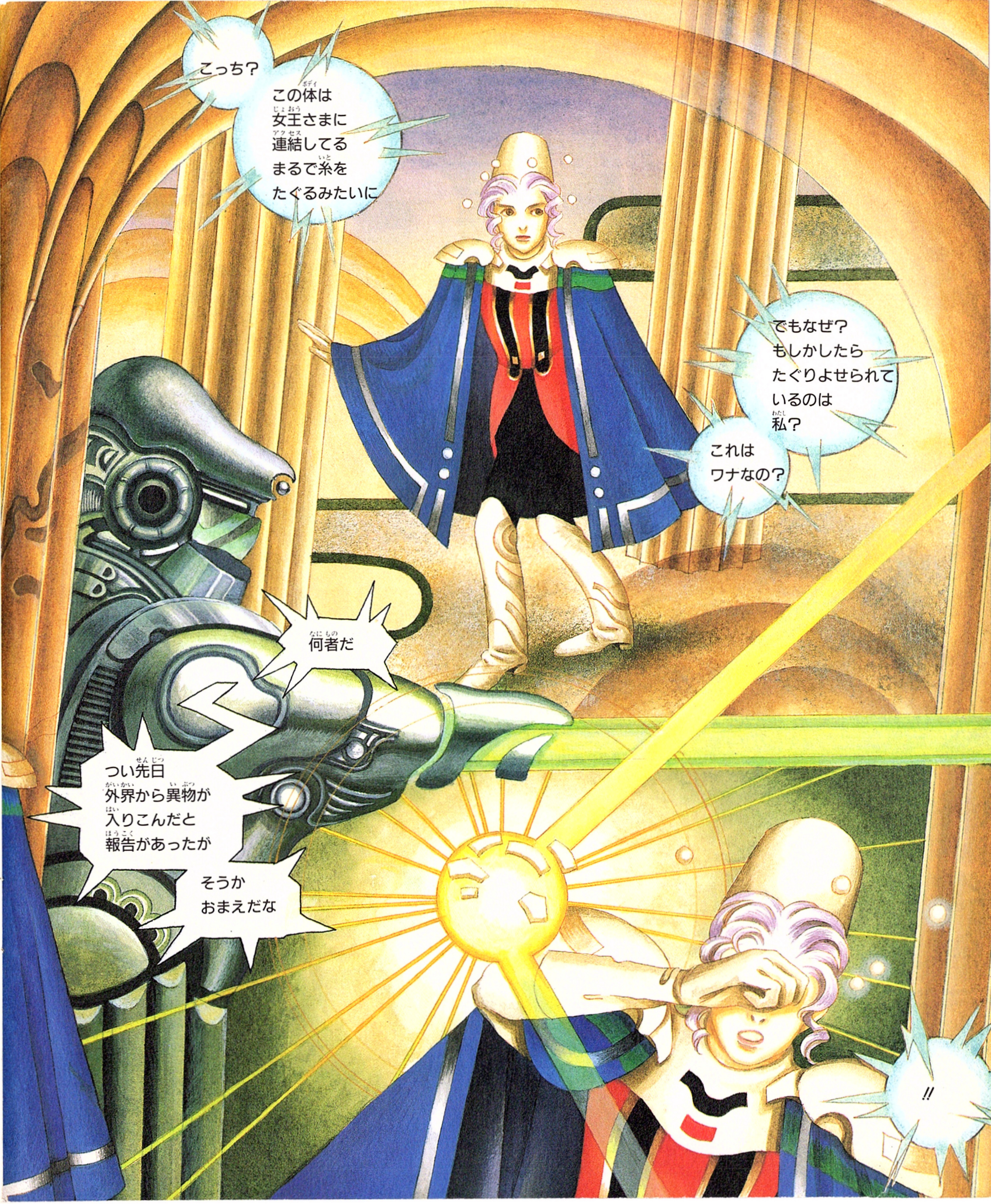
すると、ある時点で電圧が０にならなくなってしまう。こうなると、１の状態が続いてるのと同じになるので、使えなくなる、ということだ。



スピードの速いＣＰＵにすると、その周辺のＲＡＭやＲＯＭ等も速いのを使わなければならなくなる。すると高いチップ（ＩＣのこと）を多数使うことになって、全体の値段が高くなってしまうことになるんだ。どっちがいいのかは微妙なとこなんだけどね……。

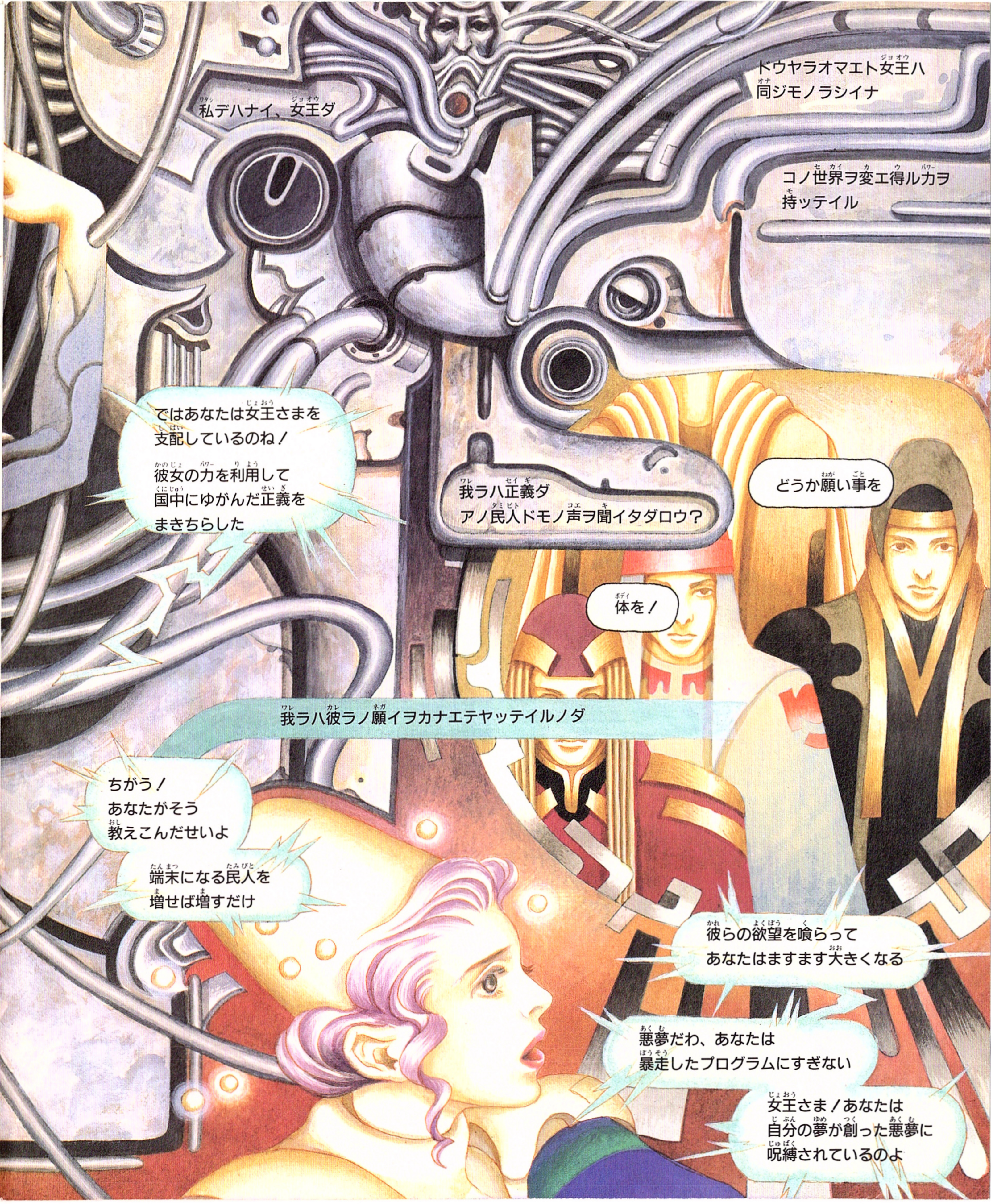
イラスト 飛龍

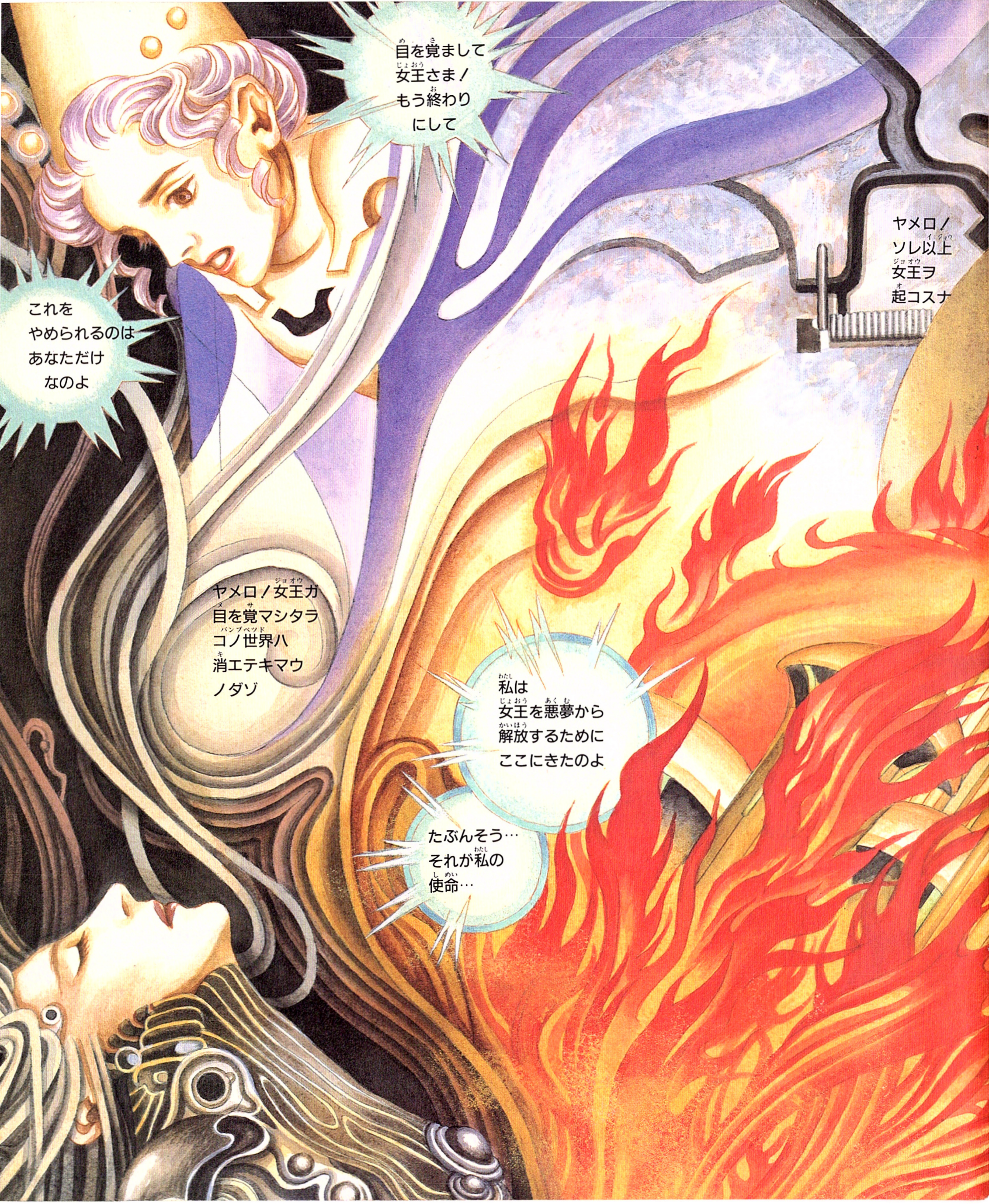

第5話 ロスト・パラダイス
アリスの電脳遊園地
BY 品川るみ
アリスの電脳遊園地
でんのうゆうえんち
ALICE IN CYBER LUNA-PARK
この宇宙の中心 宮のこれまたまん中で 女王様はお眠りになっている
なんでもこの世の生まれる前から眠り続けているということじゃ
我らの創造主 我らに希望をお与え下さる方
宮殿内は女王をうやまいあがめる声であふれんばかり
どうぞ私をあなたの端末に加えて下さい
でもなぜだろう 私の機械の体はさっきから悲しみに似た信号音をとらえてはなさない
女王さま
どっちにいけばいいのかしら？ 彼女に会うには
私にもあなた様の夢の王国への参入を！
機械の体を！



こっち？
この体は女王さまに連結してるまるで糸をたぐるみたいに
でもなぜ？もしかしたらたぐりよせられているのは私？
これはワナなの？
何者だ
つい先日外界から異物が入りこんだと報告があったが
そうかおまえだな
!!


…こわれた？
でも私なにも
女王さま!?
ここがこの世界の中心
夢の源
でもこれは…
このからみついた
機械は…
邪魔ヲスルナ女王！
コノ子モ我々ノ一員ニ
加エルハズダロウ
だれ？
私もとりこもうというの？
女王さまじゃない！
あなたはだれ？
私をここに呼んだのは
あなた？


私デハナイ、女王ダ
ドウヤラオマエト女王ハ同ジモノラシイナ
コノ世界ヲ変エ得ルカヲ持ッテイル
ではあなたは女王さまを支配しているのね！
彼女の力を利用して国中にゆがんだ正義をまきちらした
我ラハ正義ダ
アノ民人ドモノ声ヲ聞イタダロウ？
どうか願い事を
体を！
我ラハ彼ラノ願イヲカナエテヤッテイルノダ
ちがう！
あなたがそう教えこんだせいよ
端末になる民人を増せば増すだけ
彼らの欲望を喰らってあなたはますます大きくなる
悪夢だわ、あなたは暴走したプログラムにすぎない
女王さま！あなたは自分の夢が創った悪夢に呪縛されているのよ


ヤメロ！ソレ以上女王ヲ起コスナ
目を覚まして女王さま！もう終わりにして
これをやめられるのはあなただけなのよ
ヤメロ！女王ガ目を覚マシタラコノ世界ハ消エテキマウノダゾ
私は女王を悪夢から解放するためにここにきたのよ
たぶんそう…それが私の使命…


警報！
女王ノ夢ガ暴走シテイル
制御システム
作動不能、作動不…
女王さま！
街が燃える！
バンプペッドが…!!
女王が竜に姿を変え
国中を焼きつくす
ついにきたのじゃ
この世界の終わりの時が
世界は目覚めるか!?
次回完結!! 御期待ください。

海のいきものたちの不思議な生態
美しく迫力のある映像とわかりやすい解説で学ぶ、
〈動く図鑑〉をお届けします。



自然はともだちシリーズ2

ビデオ 海のいきもの図鑑 全8巻

1～4 10月25日発売／各巻ともVHS／15分／税込1950円(税抜1893円)



1 イカやタコには足がない!?

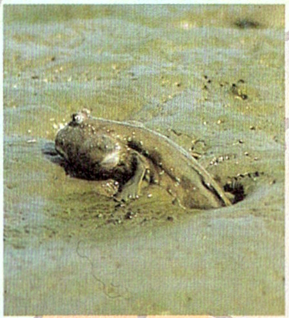
貝殻を持たない軟体動物　巧みな捕食行動と身を守る技

昔からタコは足8本、イカ10本といわれてますが、実はあれ、腕なんです。餌を取る、プロポーズ、交尾、そして産卵。腕の様々な使い方を観てみましょう。イカやタコの赤ちゃんにも小さな腕があります。使い方は同じ?イカやタコは軟体動物、貝やカタツムリの仲間です。でもイカやタコは身を守る貝殻を持たないため、体の器官を発達させて自由に動き回れるようになった海の生物です。

●世界最大のミズダコ／腕の役割と使い方／腹と頭、えら、漏斗の働き／子ダコの泳ぎほか
●コウイカ(スミイカ)／ヒレと漏斗の使い方／砂に潜る／墨を吐いて逃げる／捕食／交尾と産卵／子イカの誕生ほか

2 ムツゴロウは水が嫌い!?

干潟の水陸両生魚　進化の生き証人たちの不思議な生活



干潟のスター、ムツゴロウとトビハゼは、〈歩く魚〉として有名です。でも呼吸はどうしているのでしょう。実は、水の中ではエラで、干潟の上ではヒフで呼吸できるのです。ムツゴロウ・トビハゼは、陸上生活に適応して、視力の良い目や足の代わりによく発達した腹ビレや胸ビレを持っています。海から陸へという生物の進化の過程をみせてくれる干潟の水陸両生魚は、進化の生き証人ともいえる海の生物です。

●ムツゴロウの巣穴、縄張り争い／求愛のジャンプ
●トビハゼが上げ潮を逃がれて移動／石垣の上の歩行／餌をめぐってのケンカ／巣づくりほか

3 タツノオトシゴって本当に魚?

育児嚢を持つ海の変わり種オスの出産にみる繁殖戦略



奇妙な形、変わった泳ぎ方をするタツノオトシゴも、魚の仲間です。その証拠に、エラで呼吸し、浮袋も持っています。藻の中に棲むタツノオトシゴは、藻と中々見分けがつきません。奇妙な形は、敵から身を守るためのものなのです。タツノオトシゴは、メスがオスのお腹に卵を産みつけ、オスがお産をします。お腹のなかで一人前に成長させてから生むことによって、生延びやすくしているのです。子孫を残すため魚の変わり種となった海の生物です。

●タツノオトシゴの泳ぎ／体の特徴／オスの出産／稚魚ほか
●ヨウジウオ／ガーデンイール／マンボウ／ハコフグ／その他の変わり種魚

4 カニ・エビあわせて足何本?

海の節足動物 付属肢の多様な働きが明かす行動習性



エビの足は普通10本と数えられていますが、それは歩くための足だけなんです。エビは腹に、泳ぐための足も持っています。シャコはさらに、餌を捕える足、穴を掘るための足も別に持っています。甲殻類は、足の形・数、棲むところなどにより大変種類が多い生物ですが、皆弱い生きもので、成長する以前にほとんどが魚の餌となります。そこで足の様々な働きを発達させることによって、逃げ隠れ上手となり、また様々な場所に棲むようになった生物です。

●エビの歩行、泳ぎ方／砂に潜る／放卵・孵化／幼生ほか●カニの出産旅行／ゾエア・メガロパ(子ガニ)ほか●シャコの足の働き／幼生ほか

11月10日発売(税込1950円)

5 ヤドカリってなぜ宿がいるの?

貝を棲み家に生きる甲殻類すぐれた寸法測りの名人芸

6 どちらが本物?海のサギ師たち

擬態する海の生物小さな変装師たちの多彩な知恵比べ

7 武器は何?海の小さな殺し屋たち

刺●などを持つ海の生物見えない攻撃術の秘密

8 何が得?一緒に暮らす敵・味方

共生する海の生物利用しあいが生んだ不思議なきずな

制作：岩波映画　発行：JICC出版局
お問い合わせ☎03-265-4575
全国の書店・レコード店・玩具店などでお求め下さい。



Toei Animation Co., Ltd. 東映動画より1989年12月発売予定 DMG-HKJ 希望小売価格（税込み）3,500円

東映動画株式会社・映像事業部 〒160 東京都新宿区5-17-11 白鳳ビル ©武論尊・原哲夫／集英社・フジテレビ・東映動画 ゲームボーイは任天堂の商標です。

SUPER GOLD プレゼント

読者プレゼント NO.1

毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30ＳＧ)なら、欲しいソフトが1本。2枚(60ＳＧ)なら2本、3枚(90ＳＧ)なら3本もらえる権利があるから、キミの欲しいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもＯＫだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



5名

「G.S.M.1500シリーズ」(サイトロンレーベル)



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ずハガキで、切手41円分をはるのを忘れずに！ ハガキの表にキミの住所、氏名、電話番号を、裏にはキミのほしいソフトとスーパーゴールドをしっかりはってね。しめきりは10月20日(金)当日消印有効。発表は'89Vol.24の予定です。

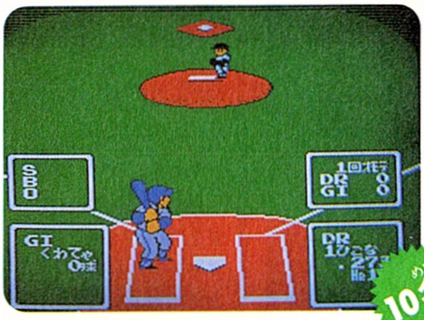




読者プレゼント NO.2

アンケート・ハガキプレゼント

とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①～④のソフトの中から、ソフトが当たっちゃう。HIT CHARTの１票にもなるからドンドン応募してね。



①超人ウルトラベースボール（カルチャーブレーン）



②メジャーリーグ（アイレム）



③ドラゴンボール3（バンダイ）



④田代まさしのプリンセスがいっぱい（EPIC SONY）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。「学年」、「最近買った他のゲーム誌」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、11月２日㈭当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。

発表は'90Vol.1のこのページで行う予定です。なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.17 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト１本

北海道・大塚秀明　岩手県・石野広樹　秋田県・和田尚之　茨城県・羽崎鎮一　栃木県・長井明宏　埼玉県・草野孝弘　東京都・高田竜二　新潟県・岸本照彦　福井県・土丸弘定　静岡県・寺崎良則　三重県・三浦周志　大阪府・稲葉道明　奈良県・赤尾祐美子　島根県・宇野勇一　広島県・宮田智之　徳島県・増田正規　愛媛県・横塚克友　福岡県・鍋山隆徳　長崎県・黒川基弘　宮崎県・岡谷昭夫　他60名

★ほしいソフト２本

北海道・阿部保雄　山形県・外石浩司　宮城県・倉信昭光　千葉県・三島雅弘　埼玉県・松林光英　東京都・坂口麻樹　山梨県・森崎勝広　富山県・古角愛子　静岡県・伊東智洋　静岡県・野平直路　三重県・小松俊昭　大阪府・立花久夫　奈良県・浦野和治　島根県・根岸陽祐　岡山県・松橋吉弘　広島県・岩中智仁　愛媛県・居場健二　福岡県・山下寛満　長崎県・米村司郎　宮崎県・佐坂康文　他30名

★ほしいソフト３本

北海道・森本大介　青森県・沼本貴一　福島県・津田真次　栃木県・戸山純一　神奈川県・立石賢二　千葉県・平口洋治　東京都・白石陽子　長野県・武山雅彦　富山県・倉沢康吉　愛知県・中敷芳徳　石川県・古屋信悟　大阪府・吉田博之　和歌山県・上田亜美　兵庫県・大沢明和　広島県・草野順平　山口県・沖園秀友　愛媛県・向山武伸　福岡県・野沢成夫　長崎県・梅本高一　宮崎県・寺田明美　他20名

★究極ハリキリスタジアム平成元年版タオル

神奈川県・湯本正史　静岡県・長井忠義

アンケート・ハガキ・プレゼント

①武田信玄2

宮城県・海野宏貴　山形県・中津弘明　埼玉県・内山邦夫　東京都・磯辺孝子　東京都・板橋聡　愛知県・中篠武秀　大阪府・高橋圭一　大分県・神尊裕史　宮崎県・各務幸司　鹿児島県・藤本一郎

②レーサーミニ四駆

北海道・細川秀一　青森県・堀井和洋　秋田県・山口勇一　群馬県・宇野文吾　東京都・生田克彦　山梨県・佐々木伸介　愛知県・五腰光一郎　京都府・三矢史郎　高知県・松田拓也　長崎県・黒田哲也

③キャプテンED

福島県・高田真由美　栃木県・古賀則喜　千葉県・岩沢伸晃　東京都・糸山敏志　長野県・塚田常貴　福井県・藤原茂　奈良県・倉田真彦　鳥取県・上山正樹　山口県・小山慶一郎　佐賀県・今田裕行

④ロボコップ

山形県・河合孝行　新潟県・金子勉　富山県・高平茂雄　静岡県・清水聖子　愛知県・佐山健太郎　三重県・高尾延之　大阪府・春日正紀　香川県・村松徹　徳島県・長縄圭二　宮崎県・森野博

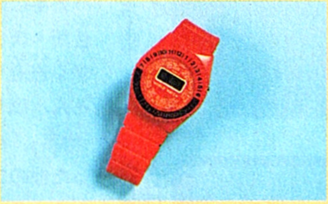
NEW-AMUSEMENT PRESENTATION

INFORMATION

イベントからグッズ、プレゼントまで、知りたいあなたの情報ページ

PRESENT 時計が当たる!

「忍者コップサイゾウ」の予約注文を入れたお店の住所と店名をハガキに書いて、佐世保市白岳町166−11 九娯ビル内「ワールドウォッチプレゼント係」まで送ると、先着500名に右の時計が当たるよ。応募の〆切は10月31日。当選者は商品の発送をもってかえます。



PRESENT テレカプレゼント

株式投資をモチーフとしたゲームソフト「ザ・マネーゲーム」の続編、「ザ・マネーゲームII」の発売を記念して、ソフエルより「I」、「II」2本をデザインしたテレホンカード2枚をセットにして100名にプレゼントします。

プレゼント希望者はハガキに住所、氏名、年齢を明記して 〒111 東京都台東区浅草橋1−13−6 開幸ビル 株式会社ソフエル「ザ・マネーゲームII テレカ プレゼント係り」まで。

応募の〆切りは平成元年11月30日、当日消印有効です。

PRESENT 「マーシー人形」

エピックソニーより、「田代まさしのプリンセスがいっぱい」が発売されるのを記念して、特製「マーシー人形」を先着100名にプレゼントします。応募方法は「プリンセスがいっぱい」のパッケージ内に封入されているアンケートハガキをエピックソニーに送るだけ。〆切りは11月30日です。

↑「プリンセスがいっぱい」キャラクター、田代まさしの「マーシー人形」。お部屋のマスコットにどうぞ



NEWS ラスベガスへGO!



シグマ商事より12月に発売される「ベガスコネクション」のキャンペーンとして、ラスベガス・カジノ体験&CES見学4泊6日ツアーにカップルで5組、計10名を御招待します。

このツアーはインストラクターも同行するので安心してカジノを楽しめます。出発は'90年1月上旬予定。(ただし18才未満は保護者同伴)

応募方法は官製ハガキの裏に「sigma」と書き込むだけ。もちろん、君の住所、氏名、電話番号を忘れずに記入すること。 〒150 東京都渋谷区神宮前6−19−18 シグマ商事㈱「ベガスコネクション発売記念キャンペーン係」まで送って下さい。ツアー招待の他に、シグマ特製「スロットバンク」が50名に、オリジナルテレホンカードが200名に当たります。応募〆切は11月10日当日消印有効。発表は12月上旬を予定しています。



VIDEO ウルトラビデオ

バンダイSVS「ウルトラビッグファイトシリーズ」に増刊号が仲間入り。シリーズ初のウルトラヒーローにスポットをあてた嬉しい構成で発売されました。〝ウルトラビッグファイト増刊号〟「ウルトラファミリー大集合」(SVS−24)「激闘!ウルトラファミリー」(SVS−25) 各¥3193(税込み)で発売中。



NEWS ターボファイルIIとデータROM'89が当たる!!



↑ターボファイルII。ベストプレーだけじゃなくWiz等にも使える

←これに新しい選手データが入ってるんだ。これで今年のペナントが再現できる…!?じゃパ・リーグの方が見てて面白いかもヨ?

アスキーからベストプレープロ野球ファンのみんなにうれしいプレゼント。ターボファイルの4倍の容量を誇るターボファイルIIと今年の開幕時の選手データの入ったデータROMが抽選で15名に当たる。

このチャンスを逃したくない!という君は、官製ハガキに住所、氏名、生年月日、電話番号、ベストプレープロ野球についての感想を書いて 〒107−24 東京都港区南青山6−11−1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキーPMG ベストプレー・ターボファイルIIプレゼントH係まで応募しよう。〆切は10月31日(消印有効)。これさえあれば、新しいカセットを買わなくてもすむし、これでデータがとんでもヘッチャラだぜい!!

CINEMA INFORMATION 映画

肉食炬燵起きるバトルヒーター

ボロアパート麒麟荘に住む古地道夫(パッパラー河合)は、リサイクル電気店を経営する浜利一(柄本明)から古炬燵をもらって大喜び。やっと暖房器具を手に入れたのだ。さっそくアパートに運び込もうとすると、荷崩れを起こしたのか勢いよく炬燵が落ちてきて古地の額に激突。そこへ通りかかった修行僧(サンプラザ中野)は麒麟荘にただよいはじめた不穏な空気を察知した。「こ、このアパートは不吉じゃ〜!」それは古地がもらった炬燵のことだった。電気を吸って巨大化し次々人を食い尽くす"人喰い炬燵"古地はうっかりその封印を解いてしまう。隣の部屋に住むロックバンドの面々や、幼なじみの佐藤来美(奥貫薫)を巻き込んで壮絶な熱い戦いが始まろうとしている…。

出演・音楽はもちろんBAKUFU-SLUMP。また、S.E.T.の三宅裕司、小倉久寛や富田靖子などわきをかためる出演者も豪華。

監督はホラービデオ「キクロプス」が話題になった飯田譲治。「人間は不謹慎なものに対したとき、怒りや嫌悪を感じるだけでなく、面白がってしまうという両面性があります。人生のなかで一番不謹慎な出来事といえばやはり死でしょう。この人生最後のナンセンスを笑いに結びつけようと考えたんです」

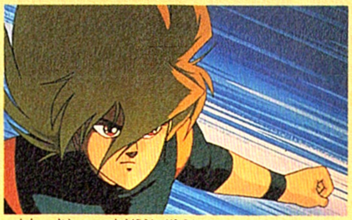


公開データ

バトルヒーター　10月　日から全国松竹系で公開　総監督＝川島透、監督＝飯田譲二、音楽＝BAKUFU－SLUMP、松原幸広、出演＝BAKUFU－SLUMP、柄本明、奥貫薫、小宮孝泰、他

VIDEO INFORMATION ビデオ

超人ロック ロードレオン



映画「超人ロック」が公開されてから6年。ファンの熱い要望に応え、新作OVA(オリジナル・ビデオ・アニメーション)がバンダイから発売される。今回アニメ化されたのはコミック「超人ロック」全38巻の原作中もっとも人気の高かった「ロードレオン」編。ビデオは全3巻で、Vol.1「機械仕掛けの手を持つ男」Vol.2「対決の超能力者」Vol.3「青い目のフローラ」が次々とリリースされる。

宇宙暦356年、人類は生活の場を宇宙にも拡げ、銀河連邦を構成していた。"宇宙最強のエスパー"と呼ばれる超人ロックは惑星セレンでつかの間の休息を取っていた。その頃宇宙では、大企業アストリス・コンツェルンの宇宙船のみを襲う海賊ロードレオンが暴れまわっていた。しかしアストリア・コンツェルンの総帥ジョーグ・ロトはその被害を連邦に届け出ようとしない。不審に思った連邦情報局は内密に調査を開始し、ロックに協力を要請した…。

監督に「超時空要塞マクロス」「銀河英雄伝説」の石黒昇。作画監督に「魔女の宅急便」「アイドル伝説えり子」の関野昌弘と、超人気のスタッフが顔をそろえている。聖悠紀の原作のイメージを大切にしてストーリーにはあまり手を加えず、初めて見る人にもわかりやすく演出したとか。また工夫をこらしたオープニングも大きな見どころの一つ。

発売データ

超人ロック　ロードレオン　全3巻
10月25日Vol.1、11月25日Vol.2、12月16日Vol.3(1月遅れてLDも発売開始)バンダイ　ビデオ、LD共各¥8034　©聖悠紀少年画報社／EMOTION・N.A.

「テレカ情報局」



←らんま½〈110-30214〉

高橋留美子テレカ

テレカの人気ジャンルはアイドルばかりじゃない。今回はアニメーションものテレカの中でも特に人気の高い、2人の作家に絞ってお届けするぞ。

最近のアニメ・テレカの中で、種類、人気ともにトップの座にランクされているのが、「らんま1/2」「うる星やつら」「めぞん一刻」など、高橋留美子ものだ。どれもが漫画の中の、ドタバタちっくで愉快なキャラクターを可愛らしく見せている。ルーミック・キャラはアニメ・テレカの最強4番打者だ。



←らんま½〈110-55071〉



←うる星やつら〈110-11974〉

あだち充テレカ

ルーミック・キャラの大攻勢に押されぎみではあるが、「タッチ」「ラフ」などのあだち充テレカも健闘している。なにしろアニメ・テレカのブームは「タッチ」が作り出したといわれるほど、カード界での信頼が高い。たとえてみれば、こちらは軟投型でピンチを救うアニメ・チームのリリーフ・エースなのだ。



→タッチ〈110-4339〉

↓ラフ〈110-41107〉





←ヤングサンデー〈110-21436〉

あの店この店 TOP5 ―カード専門店に聞きました― テレカ行進曲

●プレミアムTOP 5

1	西村知美・日産	〈110-10200〉	25万円
2	西村知美・日産ニコス会	〈110-22862〉	25万円
3	斉藤由貴・卒業	〈110-119〉	11万円
4	星野知子・電話帳広告	〈110-14〉	10万円
5	中山美穂&男闘呼組・月刊平凡	〈110-6153〉	10万円

●売り上げTOP 5

1	宮沢りえ	〈110-71240〉
2	酒井法子・グリコ	〈330-23796〉
3	茅野佐智恵・三井リハウス	〈410-2952〉
4	浅野温子・ミニカ	〈110-60774〉
5	田村英里子	〈110-70085〉

売り上げTOP5で見ると、女性アイドル・テレカもいよいよ新旧交替の様相。特に本誌19号でも紹介した茅野佐智恵ちゃん(かやのじゃなくてちのです。ファンの方から苦情のおハガキいただきました。ごめんなさい)が、上位に食い込んでいるのが目を引く。プレミアム・カードは定番が上位。

〒144 東京都大田区蒲田5－13－1 W7パリオ5F NTTテレコムプラザ内 (03－730－0600)

取材・文／小林活夫

今号のGAME CARD………ケムコ

「スパイVSスパイ」「エレクトリシャン」等の個性的でユニークなゲームで根強い人気を持つケムコ。ゲームの攻略と共に、テレカを集めて2倍楽しんじゃおう。右に紹介するもの以外にも、「砂漠の狐」テレカがあるぞ。



←ドナルドダック〈110-58360〉



←真田十勇士〈110-0007〉



↑銀河英雄伝説〈110-011〉

TV テレビ INFORMATION

とにかく明るい近年のドラマの映像。昔のくらいムードが好きだった人、今の明るくてくっきりしたのが好きな人。ちょっと気になるこの違いを探る。

ドラマの撮影に使われるハードを比較、ビデオとフィルムの違いとは

テレビのドラマを見ていて、映像が2種類あることに気づいたことある？例えば今月スタートした「勝手にしやがれヘイ！ブラザー」や「さすらい刑事旅情編」など全体的に薄暗くてざらついた感じのするドラマ。これらはフィルム・ドラマと呼ばれるもので、映画用のカメラを使って撮影したもの。もう1つは「LUCKY・天使都へ行く」や「俺達の時代」などビデオで撮影したもの。ビデオはフィルムより記録できる情報量が多く光感度も高いため、明るくシャープな映像が特徴。



↑勝手にしやがれヘイ！ブラザー　日本テレビ系　毎週(金) PM8：00～8：54

最近のドラマはビデオで撮ったものが大半を占めているが、それは画質や音質がいいというだけではなく手間やお金の問題もある。テレビの放映システムの規格（1秒間に30コマ、ビデオも同じ）とフィルムの規格（1秒間に25コマ）が違うため、フィルムで撮ったものはそのままだとテレビで放送することができない。ビデオに変換するか、テレシネというコマ数を調整する機械を使わなくてはならないのだが、どちらもかなりの手間とお金がかかる。それに対してビデオは、編集技術も進んでいて手間がかからず安価。



↑さすらい刑事旅情編II　テレビ朝日系　毎週(水) PM9：00～9：54



↑LUCKY・天使都へ行く　フジテレビ系　毎週(木) PM8：00～8：54

しかしフィルム・ドラマのヒット作も数多いし、好んでフィルムを使う制作者もいる。「スチュワーデス物語」や「スワンの涙」等、大映テレビは映画を意識した監督のこだわりから、ずっとフィルムで撮っているという。また実際に映画にもなった「あぶない刑事」シリーズも、フィルムで撮影されている。「ビデオで撮るとハッキリ映りすぎて逆に遠近感が出ないんですよ。画面も明るすぎて陰影がうまく出ない。薄暗い趣きのある映像がフィルムの良さでしょう」(日本テレビ広報) アクションもののリアリズムにはフィルムの良さが生きてくるようだ。



↑俺達の時代　TBS　毎週(金) PM9：00～9：54

「フィルムを使うかビデオを使うか、いろいろな問題があっていちがいにどちらが良いとはいえません。ただフィルムの場合はもともと映画の大画面用なので、大型テレビが普及すればもっと良さが出てくると思いますよ」(テレビ朝日制作技術部)秋の新番組は、そんな映像のことも気にしながら見ては？

NEWS ニュース

こんな学園天国通ってみたい!?

10月も第3週に入って、各局の新番組が出そろったようだ。その中でも第1話を見て大笑いしたのが、フジテレビの「愛しあってるかい！」。これは秋のドラマの中でもイチオシなのである。

オシャレでカッコいいんだけど女好き。軽～いノリで周りを巻き込み、ハチャメチャにしちゃう"台風男"。陣内孝則が演じる古文教師・日色一平がとにかく最高。一平は男子校・南青山高校の教師。一方、表参道女子高校の英語教師・椎名吹雪（小泉今日子）は曲がったことが大嫌いな"姉御"タイプ。この2人の対立というか恋愛というかとにかく危ない関係が、同僚の教師か





らあげくは生徒までを巻き込んで展開していく"スーパー学園ラブコメディ"といったところ。

このドラマのプロデューサー・山口良明氏は、「君の瞳をタイホする！」など"君シリーズ"や、「抱きしめたい」「ハートに火をつけて！」などフジテレビのトレンディ・ドラマの仕掛け人。そんな彼がこんどは"教師のアフター5"に目をつけたってわけ。共演は、体育教師に柳葉敏郎、美術教師にバービーボーイズのコンタこと近藤敦。

放送データ

フジテレビ・関西テレビ・東海テレビ系　毎週(月)PM9：00～9：54　脚本：野島伸司、出演：陣内孝則、小泉今日子、柳葉敏郎、近藤敦、藤田朋子、大島智子、豊田真穂、他

PROGRAM 番組

〈ファミッ子大集合〉

テレビ東京毎週金曜日午後6時30分～7時

10/20 名人に挑戦はタイトー「中華大仙」最新ソフト情報はデータイースト「ヘラクレスの栄光II」ファミっ子攻略塾は「ツインビー3」

10/27 名人に～はカルチャーブレーン「超人ウルトラベースボール」攻略塾はバンダイ「ドラゴンボール3」

〈大竹まことのただいま！PCランド〉

テレビ東京毎週火曜日午後6時～6時25分

10/24 先取コーナーはハドソンから「ニュートピア」、新作はタイトーの「ヘビーユニット」。情報コーナーは「スーパーグラフィックス」

10/31 先取～はビデオシステムの「スーパーバレーボール」。情報コーナーは「究極タイガー」5面の安全地帯紹介

10/20 金曜ロードショー「インディー・ジョーンズ／魔宮の伝説」日本テレビ系 PM9：00～11：22 監督：スティーブン・スピルバーグ 出演：ハリソン・フォード、他 '84米《ノーカット》

10/21 ゴールデン洋画劇場「バトル・ランナー」フジテレビ系 PM9：02～10：54 監督：ポール・マイケル・グレイザー 出演：アーノルド・シュワルツェネッガー、他 '87米《ノーカット》

10/27 金曜ロードショー「激突！」日本テレビ系 PM9：00～10：52 監督：スティーブン・スピルバーグ 出演：デニス・ウェーバー、ジャクリーン・スコット、他 '72米

10/29 日曜洋画劇場「エイリアン2」テレビ朝日系 PM9：02～11：09 監督：ジェームス・キャメロン 出演：シガニー・ウィーバー、キャリー・ヘン、他 '86米

11/2 木曜洋画劇場「ターミナル・チョイス」テレビ東京系 PM9：02～10：54 監督：シェルドン・ラリー 出演：ジョー・スパーノ、他 '84カナダ《コンピューター犯罪サスペンス》

NEW SOFT STREET

読書の"秋"だ!!

アキノ・ヨナガ。フィリピンの大統領の親せきじゃないよ。秋の夜長って書くんだ。本当だよ。そういえばAMショーが東京の平和島であったんだ。あとね、ファミスタ'90が出るんだ。未来戦士ライオスにがんばれゴエモン外伝も出るんだ。どんどん出るよね。キャデラックにぼっくんモグラーも出る。本当だよ。タイトーチェイスH.Qにフリップル、キテレツ大百科が……これまた出るんだな。いつも楽しいニュー・ソフト・ストリートがはじまるよ。



第27回 アミューズメントマシンショー

'89 AMUSEMENT MACHINE SHOW

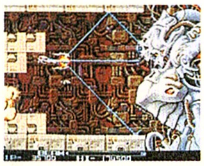
10月4～5日、平和島の東京流通センターで、'89第27回アミューズメントマシンショーが開かれた。今、またはこれから出る業務用のビデオゲームの新製品が発表され、話題を呼んでいた。今回のショーは、『グラディウスIII』『アールタイプII』『ダライアスII』など、注目のゲームが多かったせいで、いつもより人が大勢いたように思える。もちろん他のゲームも負けてはいないのだ。

注目の新作続々登場！各メーカーも最強ゲーム多数出品!!

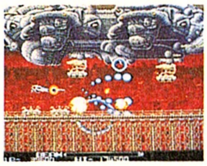
アイレム

『アールタイプ』！2年半の沈黙を破ってただ今参上!!

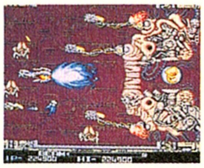
アイレムの超大目玉は、とうとうみんなの前に姿を現すことになった『アールタイプII』。イメージとしては、前作をよりゴッツくした感じだ。期待しただけの力はもっているぞ。



←R・TYPE II
ここが1面のボスのところ



→おっとォ出ました巨大戦艦！ザコキャラを降ろすぞ



←この写真、すごく奥が深いのである。よーく見て

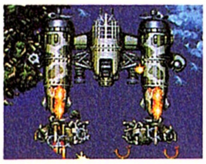
カプコン

CPシステムに拍車をかける2作と野球ゲーム！

究極の格闘ゲーム、『ストリートファイター'89』超連射シューティング『1941』が出品。それと、野球ゲーム『カプコンベースボール～助っ人外人大暴れ～』が出ていた。副題が㊙

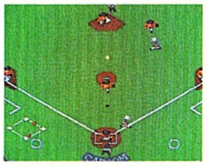
→ストリートファイター'89
敵も一度にたくさん出てくる。本場的町戦士だホント



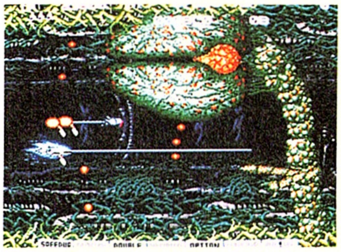


←1941
こーんなデカキャラもいる

→カプコンベースボール
このゲーム、ファミコンになりそうな感じね



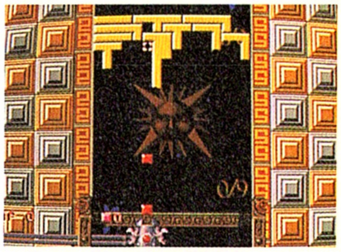
コナミ



←グラディウスIII
みんな待ってたかいがあったね
でも、もう少し先になりそうだ

出た出た"みんなの"『グラディウスIII』！

今回の目玉の1つだった『グラディウスIII～伝説から神話へ～』。ゲームアイデアを一般公募しただけあり、どのステージも奇抜な内容で、ギャラリーも感心していた。もう1つ一風変わったシューティング、『クォース』も発表。テトリスシューティングというべきゲーム。



←クォース
やりましたコナミ！テトリスを
ここまでするとは…いやはや



←コナミブース
グラディウスが全面的に出品されていた。ゲームのまわりには人がたえず、そのスゴさと美しさに見とれていた

→見えないのが残念ですが、砂漠のステージや、アワぶくシャボン玉のステージなんてのもありました。早くみなさんに見せたい



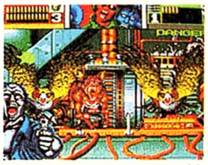
SNK

なんと3人同時プレイが出来る射撃ゲーム！

アップライトの体感シューティング、『ビーストバスターズ』がメイン。前作、『メカナイズドアタック』とは正反対で、ゾンビを相手に戦うのだ。せまってくるゾンビはナカナカ恐い。

↓ビーストバスターズ
血しぶき飛ぶ飛ぶ！壮観！





↑鳥やネコの死がいまで君をねらってくるぞ！

ジャレコ

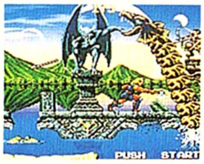
ジャレコがついに体感ドライブゲーム発表！

ジャレコがなんと体感ゲーム『ビッグラン』を出した。パリ・ダカラリーを題材にしたゲームだ。他に、2人同時プレイの横スクロールアクション『ザ・ロードオブキング』が出ていた。



↑ビッグラン
通信で数人でもできる

↓ザ・ロードオブキング
ファンタジーの世界ですな



セガ

『DJボーイ』と『イースワット』どっちも横スクアクションだ

セガのメインは、デーモン小暮が声の出演をしている『DJボーイ』と、『イースワット』の2作品。DJは、デーモン小暮の声とローラーアクションがミョーにマッチして面白い。『イースワット』の方は、前編・後編があって、ストーリー重視のゲームになっているぞ。



←セガブース 人は大勢いましたが、心なしか、少し元気がなかったような…気のせいですね。ぬいぐるみつかみは健在


←DJボーイ ちょっとブームをすぎちゃったかナ？それでもデーモン小暮というのはやっぱり気をひきますね



←イースワット アーマーがカッチョイイのなんの、ストーリーを見せてくれるゲームです。思わず力が入りますよこれ

タイトー

『ダライアスII』に『S.C.I』グレートにやってくれ！



←I．C．S チェイスHQより各ステージがダイナミックになっています。海の高波にさらわれたり橋から落ちたり…


↑ダライアスII
これはもう見た人もいるでしょう。キレイですよね

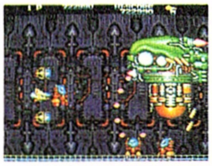
タイトーは、チェイスHQの発展型『SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION』(略してS.C.Iね)と、シューティング2作品『ダライアスII』と『メガブラスト』を発表。『ダラII』はもう巷に出ているので見た人もいるだろう。『S.C.I』は、チェイス＋シューティングも楽しめるのだ。


←ダライアスIIを、大画面テレビでできてしまう。こんなに大きくちゃ、ヘタな人はめったにできないんじゃないかな？ハズカシッ！

ナムコ

メインは3作品！これがナムコのパワーだ！

最後を飾るのはナムコの『ゼロウイング』『バーニングフォース』そして『フォートラックス』。『ゼロウイング』は敵をバリアにできてしまうちょっとおもしろい設定。『バーニング』は、主人公が女の子の3Dシューティング。フォートラックスは通信機能付の三輪バギーレースだ。


←ゼロウイング
東亜プランのシューティングは質が高いので有名


→バーニングフォース
3Dシューティングだ


←フォートラックス
見てるだけで楽しいレースゲームです


→フォートラックス デモでは8人でプレイしてました。クラッシュするとオシリがブルブルゆれるので、見てると笑っちゃう


←ユーノスロードスタードライブシュミレーター ポリゴナイザーの画面がなめらかに動きます。でもやっぱり本物とはちがう!?

データイースト

DECOにはハードなアクションがよく似合う

DECOは、ループレバーで攻撃の方向を決められる、『ミッドナイトレジスタンス』をメインに出品。多少戦略要素を必要とするゲームだ。好きな人にはたまらない1作品。


←ミッドナイトレジスタンス このタイプのゲームはいくつも出たけど、その中でもズバぬけてます

テクモ

サッカーといえば…翼じゃなくてワールドカップだぜっ！

テクモは、『テクモワールドカップ'90』1作品のみ出品した。今回のテクモは、メダルゲームやプライズマシンに力を入れているようで、そっちの方も十分すぎるほど楽しめた。



←テクモワールドカップ'90 トラックボールからジョイスティックになった。ちょっとファンには物たりないかな？

アミューズメント絵日記

今回のAMショーを見てみると、各メーカー、自社の手を出していない分野に積極的だったように思います。いかがでしたか？レポーターは作山でした。


↑ショーにはゲームだけでなく、このように、いろいろ遊ぶものがあります



／ナムコ／12月発売予定／¥5800（税抜き／予価）

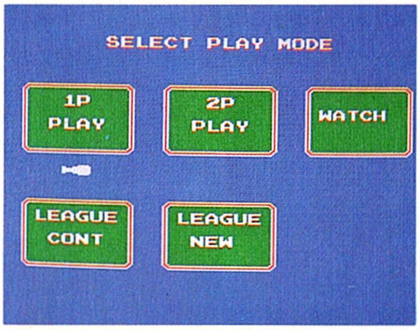
FAMI-STA '90

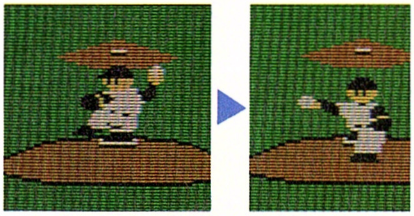
ファミスタ'90



「ファミスタ'90」が発表だ。これでシリーズ第5弾。改良に改良を重ね、データは常に最新を目指し、多くのファンを持つファミスタならではの偉業ともいえよう。そんじゃあ今までのファミスタと最大の違いは何か？ 大容量の2M+バッテリーバックアップ!! これを聞いて驚ろかない人はいないだろう。さて、その大容量には何が詰まってるのか？ いったい何のデータをセーブするのか？興味津々。

あと2ヵ月で'80年代が終わるという事実を君は知っているか？





↑こいつを見てくれ! NEWファミスタには、"サイドスロー(横投げのこと)"のピッチャーがいるんだぜ。こいつのおかげでピッチングにバリエーションができるってもんだ。ただ、サイドスローのピッチャーは全球団合わせても数少ない。早々とマークして、試してみたいもんだな

データだけではないぜ! 新設・親切「リーグモード」!!

まずは上の写真の説明から。

モード選択画面がこんなに変わった。そして下段には「LEAGUE」の文字!「ファミスタ'90」には、1～6人で遊べるリーグモードが加えられたのである。全14チームのなかから、任意のチームを6球団選択。最高各球団につき9試合を行うペナントレースが楽しめてしまうのだ。よーするに今までのファミスタを"点"だとしたら、新しいファミスタは"線"で楽しむゲームなのかも。いつも友だちと星取り表をつけてる人がいたとしたら、キミ、もうその必要はない! 非常に便利なリーグモードだ。今年の「熱パ」のような"3強タイプ"や巨人のような"独走タイプ"など、いろんなリーグを編成して1人で遊ぶのも、また良し。コンピュータ同志の対戦は一瞬のうちの計算で済ましてしまうスピード設計だ。「他球場の結果を気にしながら、今日の作戦を立てる」、そんなプロ野球の監督みたいなシーンにも出くわすかもね。「'88」と「'89」のエディットモードは無くなったけど。



↓優勝のシーンが豪華だ。そのほかにもグラフィカルなインサートシーンがセッティングされていて心に熱い。これも2Mの容量のおかげか？ バンザーイ! バンザーイ!!



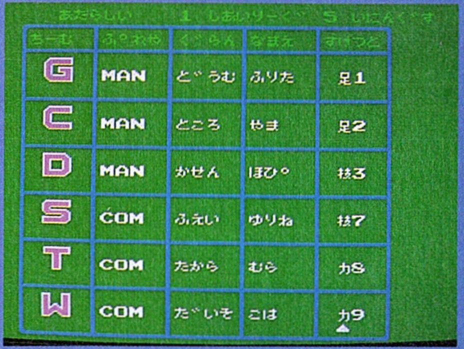
夢がひろがる―リーグモード―



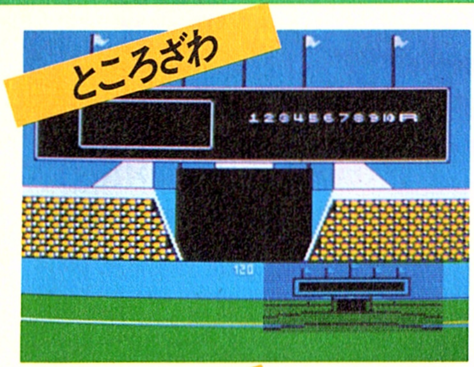
①どんなリーグにするのか設定する。チーム数は2～6、試合数は1～9、イニングス（回）も1・3・5・7・9の自由設定だ。9回のフルの試合が長いと感じる時、1回表・裏だけの勝負ができる。なかなか刺激的なルールだね。

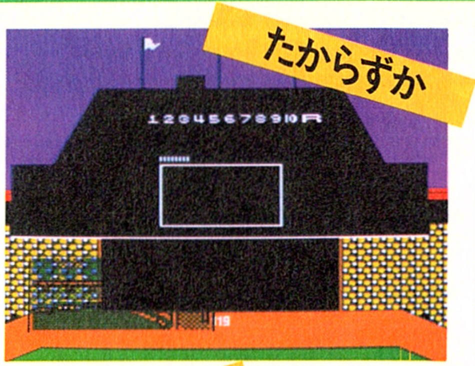


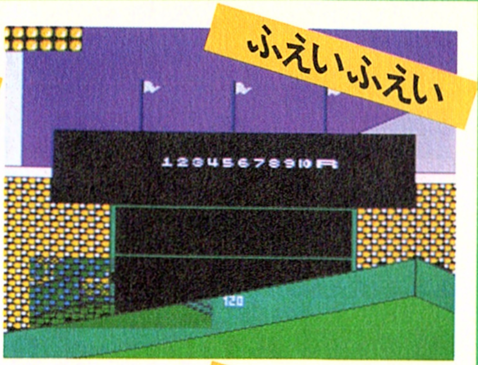
②リーグ開始前のセレモニーもある。女の子は足を上げるは、選手たちは腕を上げるは、の大サワギ。各チーム優勝めざしてイケイケのポーズ。勝負の明暗はまだついていない。

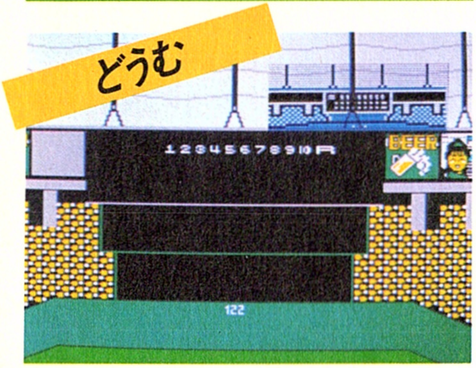


③各チームの設定だ。人かコンピュータか、ホームグランドはどこか、を決める。そして助っ人の名前を登録すれば代打に組み込まれるんだ。ただし；助っ人の能力はランダムで数値が決まるんだ。

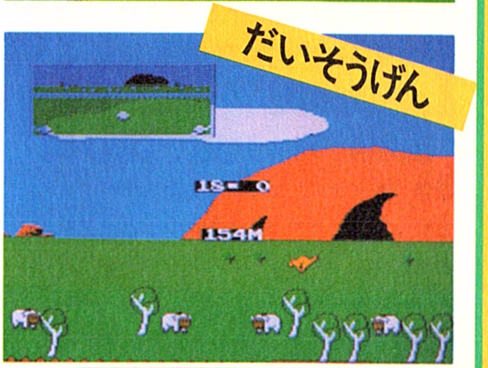












大小とりまぜて変更いろいろ／だから作戦いろいろ感激いろいろ

そのほかの改良点について触れてみよう。

上の写真が示す通り、6つの球場ができてしまった。中でも左右非対称の「ふえいふえい」球場と、フェンスがほとんど無いに等しい「だいそうげん」球場は斬新だ。どんなテクニックを生むのだろう？

また待望の「スイッチヒッター」が設定された。相手ピッチャーの利き腕に対して、自動的にバッターボックスを選んで入ってくれるぞ。打順を決める時に、かなり影響を与えてくれそうな新要素だ。

そして細かいことだが、1試合の時間がさらに短縮の方向に。試合前の「タララララッタタン」の音楽（「森のクマさん」に似ている）やチェンジの時の間合い、7回の応援タイムなど、直接ゲームに関係ない場面はほとんどBボタンで先に進めることができるようになった。すごいサービス。

「'89」でも、"強くなった"と評判だったコンピュータだが、「'90」ではさらにまた一段と強くなった。投打ともにコンピュータの頭が良いのだ。かなりの腕自慢も1Pが十分楽しいこと間違いない。

3年の年月の歴史を重ね、'80年代の終わりとともに登場する「ファミスタ'90」だ。



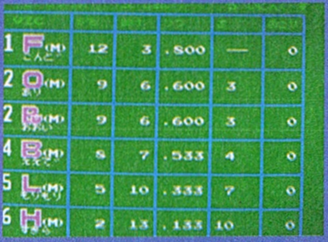
➡6球場に増えただけでなく、その個性も強烈になった新球場たち。チームの個性とさらに密接な関係に



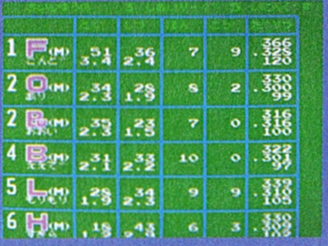
⑤試合を消化すれば各チームが順位通りに並ぶ。ワク内は上が勝数、下は負数を示す。



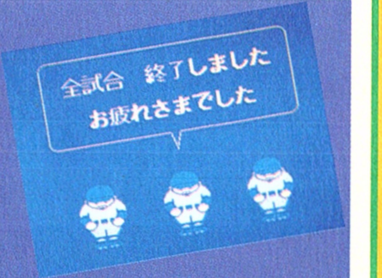
④まだ何も試合をしていない状態。▶のカーソルで指定したタテ・ヨコの組み合わせのチームが対戦する。順番は自由だ。



⑥チームの勝敗、勝率、ゲーム差、残り試合数が表示。もちろん1試合進行するごとに変化する。スポーツ新聞風ね。



⑦そしてチーム得点・失点（下は1試合平均）やチーム本塁打、チーム打率（上は打席数、下は安打数）が表示。実力はここにも現れる。



⑧長い闘いが終った。リーグの前半好調だった選手、後半戦になって活躍した選手、シーズン通して頑張った選手、実力があるのに力が発揮できなかった選手、その思いはさまざまだ。



/パック・イン・ビデオ/12月1日発売/¥5900(税抜き)

FUTURE WARS LAIOS

未来戦史ライオス



NEW SOFT STREET

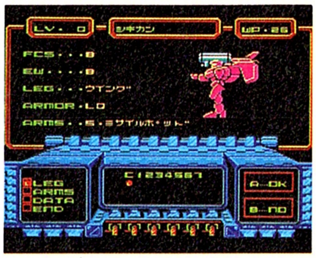
惑星暦59086年(!)というとんでもない未来が舞台となっているこの「未来戦士・ライオス」。悪の王国ゴインキアを倒し全土に平和を取り戻す、というRPG的ストーリーとメカニカルなキャラによる戦闘モードがウリの未来戦争シミュレーションなのだ。

メカ対メカのシミュレーションバトル!

クエストマップの情報収集も大切なのだ

悪の王国ゴインキアを敗り、太陽系の第8惑星"ライオス"に平和をもたらすべく立ち上がったのがセシリア王国のヤッピー王子であった。

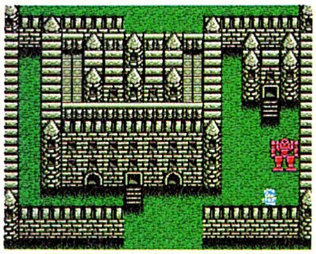
ゲームはバトルアーマーでユニットを組み、敵部隊と戦ってゆくバトルマップと、町や城へいって様々な情報を得ることができるクエストマップに分かれている。敵を破りながら進軍していくには、ただ戦っているだけじゃなく情報を得ることも大切なのだ。



←クエストマップでは、町や城の中の人々からアイテムや敵の本拠地などの情報がもらえる。RPG的要素



←バトルアーマーは戦闘ごとに各種装備を変えることができる。状況に応じたセッティングを考えなければならない



←バトルマップ上の両軍の状態を表す。全体の状況を確認しながら戦略を考え、ユニットを進めていくのだ

バトルアーマーのセッティングが勝負!

指揮官とシャトルを守りつつ敵部隊を攻略せよ!

プレイヤー側は指揮官ユニット、シャトル、(補給を行う連絡船)ユニット、部下機のユニットの3種類で構成され、このユニットを動かしシミュレーション型式で戦闘を行うのがバトルモードだ。プレイヤー側と敵側で交互に移動、戦闘を繰り返し、どちらか一方が勝利条件を満たすまで続けられる。プレイヤーは右上の写真の全体マップから下のバトルマップへ移行すると、敵に勝利しないと別の地域へは進めないのだ。地形やユニットの移動能力が重要なポイントとなる。指揮官やシャトルをやられるとゲームオーバーだぞ!

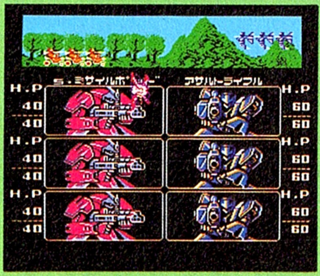
→緑色が制圧したエリア。そこに隣接している地域のみ進入できる





バトルモード

バトルモードでは画面上部で砲弾が飛び交うアニメーションが見られる。これは同時に敵部隊と味方部隊のお互いの地形も表しているんだ。様々な武器を装備したバトルアーマーのメカニカルなグラフィックや戦闘時の効果音は迫力充分だぞ。



←バトルアーマーにはそれぞれ個有のHPが定められている。少なくなったらシャトルで補給



←威力の高い武器を装備させれば破壊力は上がるが命中率は逆に下がってしまう

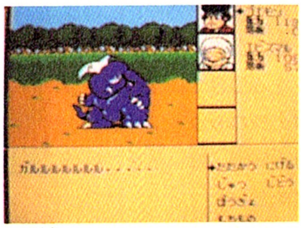
武器の特色を把握せよ!

バトルマップに入る前に、味方のバトルアーマーを戦闘地域の地形条件等に合うようにセッティングしなければならない。新たな地域に入るとそのつど、なので少々メンドイけど、このセッティングは戦闘に直接影響するのでじっくり考えてやらなきゃならないんだ。シャトル以外の指揮官及び部下機の移動手段と武装を決めるのだけど、各々タイヤ、足、キャタピラとか、機関砲、レーザーキャノンなど多くの種類があり、性能も各種特色がある。移動手段では地形状況、武装では威力、射程、重さなどを考慮してセッティングしなきゃならないワケだ。取説見ながら各装備の性能把握、がまず先決だね。

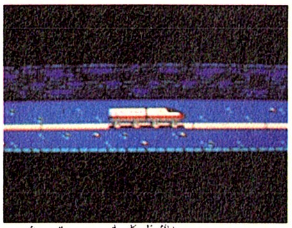
がんばれゴエモン外伝・きえた黄金キセル

■コナミ■1月上旬発売予定
■価格未定■カセット

こんどの正月もなんだかんだ言ってゴエモン！


↑戦闘シーン。じどうモードも？


↑情報チェックも忘れずに


↑ＷＨＹ？　江戸時代でしょ？

大名をこらしめたり、宝物目当てで旅をしたりと、元気なゴエモンがまたしても、珍道中をくり広げてくれる。とはいっても今までの路線とはがらりと変わって、コマンド入力タイプのＲＰＧとして登場の「ゴエモン外伝」なんだ。

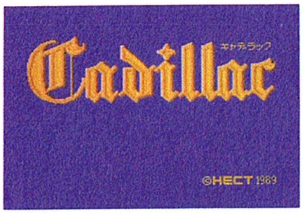
家宝の黄金キセルを盗まれてしまったゴエモンが、こりゃタイヘン！　と、キセルを取り戻さんと旅に出る、ってのがイントロ。ゴエモンは、えびす丸をはじめ、最大４人のパーティを組んで日本中を旅する。もちろんゴエモンらしく手に持つ武器はキセル！　旅先でいろんなキセルを手に入れるんだ。

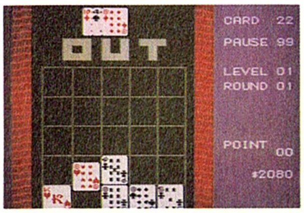
チャメっ気たっぷりのゴエモンがいく先々で珍事件に出会っていく、コミカル江戸時代ＲＰＧ。お正月に会いましょう！

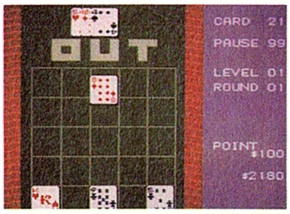
キャデラック

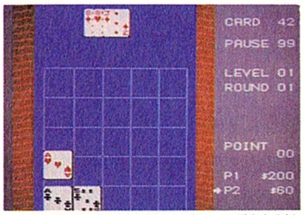
■ヘクト　■2月発売予定
■価格未定　■カセット

ポーカー＋五目ならべ＋テトリスを３で割ると……!?




↑落ちてきたハートの8で3カードの完成


↑役ができるとそのカードは消える


↑２Ｐ対戦モードでは１枚ずつ操作交替

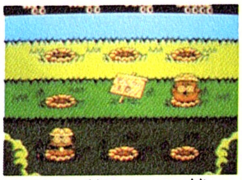

↑カードはバニーガールがシャッフル？

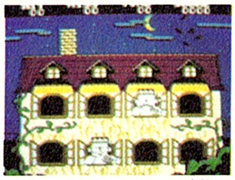
ポーカーと五目ならべとテトリスをたして３で割ったようなゲーム、といったってわかんないよね。この「キャデラック」のことなんだけどね。「キャデラック」は５×５のマスと52枚のカード（トランプ）とポーカーの役とテトリス的アクションを利用したゲームなんだ。まずカードが１枚ずつ落ちてくる。このカードを５×５のマスの中でうまく並べてポーカーの役を作ると、そのカードは消えて役に応じたボーナスが入る。すべてのカードを使い切れればベストなんだけど、そう簡単にはいかない。マス目がすべて埋ってしまったり、マスの中にカードがたくさん残っていると減点される。持ち点が０になるとゲームオーバーってわけ。ちょっと地味だけど、パズルファンは、要チェック！

ぽっくんモグラー

■ＩＧＳ　■12月8日発売
■￥6900（税抜き）■カセット（マット・トンカチ付）

出るものは打つ。モグラたたきでストレス解消！


↑叩かれた後、モグラの顔が…


↑フランケンシュタイン登場



↑12カ所のうち、何カ所を使うかはステージによって異なる。これをこのゲームだけで終らせてはもったいない

ストレス解消ゲームの王者、「もぐらたたき」がファミコンでもプレイできることになった。しかも専用マットとトンカチ付きだから、ゲームセンターの感覚を、そのまま体感できてしまうのが魅力だ。マットの大きさは縦36cm横42cmと手頃。テーブルの上に置いてプレイできるので、ファミトレのように広いスペースがなくても大丈夫だね。ルールは至って簡単。モグラが頭を出した場所をトンカチで叩くだけ。命中率が80％を越えるとステージクリアとなる。最初は画面とマットの感覚のズレでとまどうけど、慣れれば心配なし。100％命中も不可能じゃないよ。それ、トン。

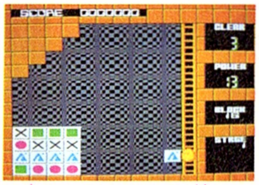
※画面は開発中のものです。©KONAMI 1989　©HECT 1989　©1989 IGS LTD.

フリップル

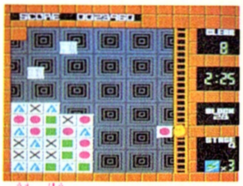
タイトーの面白パズルゲームだ！

■タイトー
■¥3900(予)(税抜き)
■12月発売予定
■カセット

ヒヨコ饅頭のような主人公がとってもかわいいパズルゲーム「フリップル」。業務用からの移植なので、ゲームセンターで見た人もいるんじゃないかな。ルールは、たくさんのブロック群の中から、主人公の持っているブロックと同じブロックをぶつけて消すこと。3分間の間に、一定数のブロックを消せば面クリアだ。ステージは全50面、寒い冬をこのゲームで過ごすことになる？



↑持っているブロックと同じブロックをぶつけて消そう



↑上の方にジャマブロックがある。だんだんむつかし～！

タイトーチェイスH.Q.

世界で1番熱くなるぶっつけドライブゲーム

■タイトー
■¥5900(税抜き)
■12月発売予定
■カセット

「タイトーチェイスH．Q．」がやってくる!! ゲームセンターで人気だった、カーチェイスドライブゲーム「チェイスH.Q.」がファミコンになるのだ。車で盗走している犯人をパトカーで追いかけるのが、君の任務だ。ニトロ加速で犯人の車に迫り、体あたりで車をオシャカにして逮捕するのだ。血の気の多い人は注意してね。



↑左下の方にニトロ加速のできる回数が書いてある



↑やったー！ 犯人逮捕!! 車はもう丸裸だ



↑セレクト画面アルカノイドのコントローラーもOK

キテレツ大百科

キミョウキテレツ夢の中の大百科

■エポック社
■価格未定
■4月下旬発売予定
■カセット

天才発明家キテレツと、キテレツの作ったロボット、コロ助が活躍する人気アニメ「キテレツ大百科」がアクションゲームになってやってくるぞ。ゆがんだ夢の中に閉じこめられてしまった友達を救うために、キテレツが発明品の数々を使って夢の中を冒険するんだ。ゲームは3人までのパーティー制で、アクションシーンで情報収集をしたり、発明モードで作った発明品を使って、仲間を助け出すんだ。トンガリやブタゴリラ、みよちゃんが君の助けを待ってるぞ！



↑ここはキテレツ君の夢の中だ。試験官や、ビーカーがあるね



↑発明モード。たくさん作ってみんなを助けろ!!

JOY & MIKEの［NEWファミコン地獄耳］

スーパーグラフィックスに議論沸騰

ついに出たっ、次世代ゲームマシーンの先陣を切って、PCエンジン・スーパーグラフィックス登場！ 定価、なんと39800円。松葉ガニの手足をもいだかのごときそのデザイン。超機能満載で、なんとなんとなんと、「Rタイプ」をプレイしてもスプライトのちらつきが無くなったあぁっ。発売予定は11月下旬はたして君は、このスーパーマシンを手に入れるかっ!?

………ぼく、いらない。

……うむ……やっぱ、そうだよな。いっくらさわいでみても、今度のPCエンジンの新ハードそれほど魅力的とは思えない……。

やっぱさぁ、グラフィックを充実させたくらいじゃあね。背景のスクロールが3重になるとか、スプライトのちらつきが無くなるとか……程度の機能アップで、これが上位機種てないわれかたしたんじゃあ、あんまりだ。しかも、それてよっほどすごいゲームソフトが楽しめるかっていうと……とりあえず目玉が「大魔界村」。そんなもんメガドライブでプレイしたほうが安あがりだもの……。

いったいこのハードで何をしたかったのか、NECサイドの構想がまったく見えてこない、と。

ジ うん……まぁ、そうだね。おまけに周辺機器のコンセプトが、これまた理解できないときてるんだな。

ひょっとして、来春発売予定の、究極のコントローラ、パワーコンソール、59800円他のことをいっておるのかな？ こういう商品、個人的にはバカバカしくて好きなんじゃ。夏場でいうなら、クリーム白玉宇治ミルク金時、冬場でいうなら、モチ玉子入り五目モダン焼き。んが、はたしてユーザーにとって6万円近くもはたいて購入する価値があるのかっていうと、？？？？

できれば、このハード、PCエンジン2につながる過程のものであってほしいな。だって、NECにはもっともっと期待してんだから……ユーザー一同は……ねっ！

©1984 FIRST STAR SOFTWARE, INC.／©JALECO.

PC Engine CLUB HOTNEWS編

ぎゅわんぶらあ自己中心派

■ハドソン■11月24日発売
■¥5800(税抜き)■CD-ROM

タコの魔手はとうとうPCエンジンにまで! パソコン版で人気を誇った片山まさゆき原作の麻雀ゲーム、ぎゅわんぶらぁ自己中心派がCD-ROMで登場。タコからプロ(?)まで個性あふれる36人の雀士達が君との熱い半荘を待ち望んでいるぞ。





←各雀士の紹介もここまでやってくれる



←3つのモードで対戦

不思議の夢のアリス

■フェイス■来春発売予定
■価格未定■Hu-CARD

「不思議の夢のアリス」はファンタジーアクション。主人公のアリスは童話好きの少女で、童話を読んでは、その主人公になって、童話の世界で遊ぶ夢を見ていた。ところがある日、楽しいはずの夢の世界が悪夢に変わってしまった。本の世界の魔物がアリスの夢に入りこんでしまったのだ。夢の世界を舞台にアリスの魔物退治が始まった。



←4つのステージから構成されている



ブロディア

■ハドソン■発売日未定
■価格未定■Hu-CARD

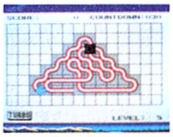
転がるボールの先を読め。パネルを動かしルートを作り、すべてのパネルをクリアせよ。

ブロディアは画面上に並んだパネルを1枚分のスペースを使って並び変え、転がるボールすべてのパネル上を通過させるリアルタイムパズル。全100面ナリ。





←序の口5面目。こうして、ああして…



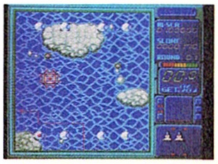
←あらら、大失敗だ

ヴォルフィード

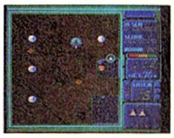
■タイトー■12月発売予定
■¥6600(税抜き)■Hu-CARD

動き回る敵をよけつつ、ワク線でそのステージの75%以上の面積を囲んだら面クリア。アーケードゲームからの移植、「ヴォルフィード」がPCエンジンになるぞ。簡単にいうと陣取りゲームなのだが、アクションだって必要なのだ。





←こうやってワクを作っていくのだ



←どこを取るか考えちゃう

タイトーチェイスH.Q.

■タイトー■来春発売予定
■¥6600(税抜き)■Hu-CARD

カーチェイスという、今までドライブゲームにはなかった設定、よくしゃべる主人公。ゲームセンターで人気、話題呼んでいた「チェイスH.Q.」がPCエンジンになった。ニトロ加速、ナンシーからの緊急連絡もアーケード版そのままだ。





←ゲームセンターの迫力そのまま



←いたっ!犯人の車発見!

ソル・ビアンカ

■メサイヤ■来春発売予定
■価格未定■CD-ROM

「ソル・ビアンカ」の主人公たちは、宇宙海賊。それも女の子ばかりの5人組なのだ。彼女たちが海賊船ソル・ビアンカ号を駆って、"銀河の秘宝"をめぐって繰り広げる大冒険活劇。CD-ROMのグラフィックとサウンドに注目のRPGなのだ。





←ゲームの進行はコマンド選択方式



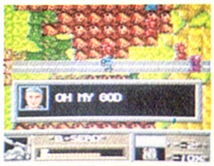
←宇宙空間ばかりじゃない

飛装騎兵カイザード

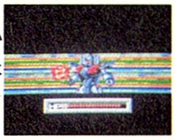
■メサイヤ■来春発売予定
■価格未定■Hu-CARD

22世紀、人類は太陽系の惑星にいくつもの植民基地を建設し、本格的な宇宙開拓時代を迎えようとしていた。「飛装騎兵カイザード」は、150年後の世界を舞台にしたSF・SLGなのだ。プレイヤーは、機動要塞空母アルテアの艦長となり、ザード(高機動人型兵器システム)を指揮して、宇宙からの侵略者から地球を守らなければならないのだ。シナリオは全部で10種用意されている。





←オーマイガッー(?)声は出ないだろうな



←戦闘シーンはアニメ処理

謎のマスカレード

■メサイヤ■来春発売予定
■価格未定■Hu-CARD

パソコン版の名作AVG「琥珀色の遺言」をベースにした本格派ミステリーAVG。主人公、円陣龍之介は、5人の仲間の探偵たちと豪華な洋館で起きた連続殺人事件の謎に挑む。5人の探偵たちの特殊能力を使って捜査を進めるパーティー形式のAVGだ。ストーリーは5章で構成され、コマンドの選択にはアイコンを使用する。臨場感あふれるグラフィック、サウンド処理に期待のゲームだ。





←殺された光太郎は莫大な遺産を残した



←仲間を使って捜査する

SCHEDULE 新作スケジュール表

fami-com ●ファミコン

Cはカセット、Dはディスク、FTはファミリートレーナーを表します。

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
10月				
20日	D	かっとび童児	パックインビデオ	¥3500
27日	C	ウルトラベースボール	カルチャーブレーン	¥6500
27日	C	メジャーリーグ	アイレム	¥6000
27日	C	ドラゴンボールIII・悟空伝	バンダイ	¥6800(予)
27日	C	田代まさしのプリンセスがいっぱい	エピックソニーレコード	¥5500
27日	C	ソフトボール天国	トンキンハウス	¥5800
31日	C	麻雀大会	光栄	¥7800
11月				
7日	C	御存知 弥次喜多珍道中	ハル研究所	¥6800
10日	C	V' BALL	テクノスジャパン	¥5900
10日	C	ダンジョン&マジック	ナツメ	¥6500
14日	D	遊遊記(後編)	任天堂	¥2600※
17日	C	忍者COPサイゾウ	九娯貿易	¥5900
24日	C	寺尾のどすこい大相撲	ジャレコ	¥5900
24日	C	コズミックイプシロン	アスミック	¥6500
24日	C	ベガスコネクション	シグマ商事	¥9600
25日	C	ゴルフッ子オープン	タイトー	¥5900
30日	C	スクウェアのトム・ソーヤ	スクウェア	¥6500
下旬	C	コンフリクト	ビック東海	¥6200
下旬	C	激突四駆バトル	アイレム	¥4800
12月				
1日	C	未来戦史ライオス	パック・イン・ビデオ	¥5900(予)
1日	C	道～タオ～	バップ	¥5500
1日	C	ホステージ	ケムコ	¥5900
8日	C	新・里見八犬伝	東映動画	¥6200
8日	C	星霊狩り	ハドソン	¥5800
8日	C	ぽっくんモグラー～スーパーもぐらたたき～	アイ・ジー・エス	¥6800
8日	C	フリップル	タイトー	¥3900
9日	C	スーパースタープロレスリング	ポニーキャニオン	¥5900
15日	C	アバドックス	ナツメ	¥5800
15日	C	かってにシロクマ	CBSソニー	¥5900
15日	C	トップガンデュアルファイターズ	コナミ	¥6000
15日	C	おそ松くん	バンダイ	¥5800(予)
15日	C	スウィートホーム	カプコン	¥6500
19日	C	エモやんの10倍プロ野球	ヘクト	¥9700
19日	C	ファミコン野球盤	エポック社	¥6200
19日	C	クォーターバックスクランブル	ポニーキャニオン	¥5900
20日予	C	ザ・マネーゲームII～兜町の奇跡～	ソフエル	¥5900
20日予	C	TMネットワーク LIVE IN POWER BOWL	エピックソニーレコード	¥6200
22日	C	悪魔城伝説	コナミ	¥6500
22日	C	双截龍II	テクノスジャパン	¥5900
23日	C	ヘラクレスの栄光II～タイタンの滅亡～	データイースト	¥5900
27日	C	東風	ナツメ	¥5800
27日	C	スーパーラグビー	T.S.S	¥5900
中旬	C	I LOVEソフトボール	ココナッツジャパン	¥6500
中旬	C	激闘スタジアム!!	テクモ	¥5500
下旬	C	アドベンチャーズ オブ ロロ	ハル研究所	¥4900
下旬	C	装甲騎兵ボトムズ	ハイスコア	¥5500
下旬	C	イメージファイト	アイレム	¥6500(予)
下旬	C	バットマン	サン電子	¥6200
	C	迷宮島	アイレム	¥5800
	C	神仙伝	アイレム	¥6300(予)
	C	名門多古西応援団	アスミック	¥6500
	C	タイトーチェイスHQ	タイトー	¥5900
	C	ロード・オブ・キング	ジャレコ	¥5600
	C	ピンボールクエスト	ジャレコ	¥5600
	C	ファミスタ'90	ナムコ	¥5800(予)
	C	マッピーキッズ	ナムコ	¥5800(予)
1月				
上旬	C	がんばれゴエモン外伝～きえた黄金キセル～	コナミ	未定
	C	ドラゴンクエストIV 導かれし者たち	エニックス	¥8500(予)
	C	グリッド・グラバー	ジャレコ	¥5500
	C	わんぱくダック夢冒険	カプコン	¥5800(予)
2月				
上旬	C	SUPER魂斗羅	コナミ	未定
	C	デッドフォックス"人間兵器"	カプコン	¥5800(予)
	C	キャデラック	ヘクト	未定
	C	ロケットレンジャー	ケムコ	未定
3月				
下旬	C	宇宙警備隊(仮)	ハル研究所	未定
下旬	C	ガンヘッド	バリエ	¥6500(予)
	C	もっともあぶない刑事	東映動画	未定
	C	なんたって!!ベースボール	サン電子	¥5900(予)
発売日未定				
	C	シャンカラ	アイ・ジー・エス	未定
	C	ダンジョン放浪記	アスキー	¥6500(予)
	C	アーコン	BPS	未定
	C	妖怪大戦(仮)	ホット・ビィ	未定
	C	坂本龍馬	東芝EMI	未定
	C	忍者らホイ!	アスキー	未定
	C	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	C	メタルスレイダーグローリー	ハル研究所	未定
	C	黄金バット・復活のレヂェンド	学研	¥5900
	C	今夜も朝までパワフル麻雀(仮)	デービーソフト	未定
	C	プレジデントの選択	ホット・ビィ	¥9800(予)
	C	Might and Magic	学研	¥5900
	C	ザ・ゾンビ(仮)	ホット・ビィ	未定
	C	キャプテン翼2	テクモ	未定
	C	ガデュリン	セタ	未定
	D	うさぎの時限の盗難事件	学研	未定
	D	地理大冒険	スコーピオンソフト	未定
	C	魔神英雄伝ワタル	ハドソン	未定
	C	ドラゴンユニット	アテナ	未定
	C	シエラザード2	カルチャーブレーン	未定
	C	エアーウルフ2	九娯貿易	未定
	C	ゴッドスレイヤー	SNK	未定
	C	キテレツ大百科	エポック社	未定
	C	高校野球(仮)	インダクションプロデュース	未定
	C	白い鷹	インダクションプロデュース	未定
	C	ローラーゲーム(仮)	インダクションプロデュース	未定
	C	神界	東映動画	¥9600(予)
	C	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	未定
	C	ロッド・オブ・ブルー・クリスタル(仮)	トーワチキ	未定
	C	アドバンスドダンジョンズ&ドラゴンズ	ポニーキャニオン	未定
	C	ドカベン(仮)	カプコン	未定
	C	井崎脩五郎の競馬必勝学	イマジニア	¥9800(予)
	C	ものまね四天王(仮)	パック・イン・ビデオ	未定
	C	幻獣創世記	日本物産	未定
	C	熱血高校運動会(仮)	テクノスジャパン	未定
	C	熱血野球小僧(仮)	テクノスジャパン	未定
	C	影狼伝説	ピクセル	¥6200
	C	ディープダンジョンIV	アスミック	未定
	C	イースII	ビクター音楽産業	未定
	C	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	未定
	C	パチ夫くん3(仮)	ココナッツジャパン	未定
	C	大迷路(仮)	エポック社	未定
	D	アーディス	アスク講談社	未定
	C	バルダーダッシュ	データイースト	未定
	C	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	未定
	C	ウィザードリィIII	アスキー	¥6500
	C	ベストプレープロ野球II	アスキー	¥6800
	C	忍者龍剣伝II	テクモ	¥5900
	C	ゴルゴ13・II	ビック東海	未定
	C	ゲームパーティー	ココナッツジャパン	未定
	C	とんどこどん	タイトー	未定
	C	いただきストリート	アスキー	未定
	C	川のぬし釣り	パック・イン・ビデオ	¥5900
	C	飛龍の拳III	カルチャーブレーン	未定
	C	スーパーチャイニーズ3	カルチャーブレーン	未定
	C	帝都大戦	ポニーキャニオン	未定
	C	アークティック	ポニーキャニオン	未定
	C	怒III	ケイ・アミューズメントリース	未定
	C	キャットランナー	ケムコ	未定
	C	タイタン	ソフエル	未定
	C	STED(ステッド)	ケイ・アミューズメントリース	未定
	C	スーパーリアルベースボール2(仮)	バップ	未定

DISK ●ディスクライター書き換えの日

開始日	ゲーム名
書きかえ中	ハッカー
10月30日	遊遊記(前編)
11月14日	かっとび童児
12月1日	遊遊記(後編)

GAME BOY ●ゲームボーイ

発売日	ゲーム名		
10月27日	ドラキュラ伝説	コナミ	¥3300※
10月31日	シーサイドバレー	トンキンハウス	¥2980※
11月24日	パズルボーイ	アトラス	¥2980※
11月26日	ゴルフ	任天堂	¥2600※
12月8日	パチンコタイム	ココナッツジャパン	¥3280※
12月19日	将棋	ポニーキャニオン	¥3400※
12月中旬	SELECTION	ケムコ	¥3090※
12月中旬	魔界塔士SA・GA	スクウェア	¥3500※
12月中旬	キュービリオン	セタ	¥2980
12月下旬	海戦ゲーム Navy Blue	ユース	¥3400※
12月下旬	マスターカラテカ	バンダイ	¥2900※
12月	対局連珠	トーワチキ	¥2980※
12月	北斗の拳 凄絶十番勝負(仮)	東映動画	¥3500※

発売日	ゲーム名		
12月	てけてけ!アスミッくんワールド	アスミック	¥3090※
12月	ヒーロー集合!!ピンボールパーティ	ジャレコ	¥2980※
12月	平安京エイリアン	メルダック	未定
1月	ネメシス	コナミ	未定
1月	ベースボールキッズ	ジャレコ	¥3300※
2月	フラッピースペシャル(仮)	ビクター音楽産業	未定
2月	ロックンチェイス	データイースト	未定
3月	サイドポケット(仮)	データイースト	未定
3月	レッドアリーマー 魔界村外伝	カプコン	¥3300※
来春	フリップル	タイトー	未定
来春	ポパイ	シグマ商事	未定
未定	デスボール	ケムコ	未定
未定	F1レース	任天堂	未定

発売日	ゲーム名		
未定	カードゲーム(仮)	ココナッツジャパン	未定
未定	ワールドボーリング	アテナ	未定
未定	コスモタンク	アトラス	未定
未定	SDガンダム外伝 SD戦国伝・国盗り物語	バンダイ	未定
未定	ペンギンくんウォーズ	アスキー	未定
未定	爆烈戦士ウォーリア	エポック社	未定

※印は税込み価格です(無印は税抜き価格)

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
10月20日	竜の子ファイター	トンキンハウス	¥5600
10月27日	鏡の国のレジェンド(CD-ROM)	ビクター音楽産業	¥6750
10月31日	ドラえもん 迷宮大作戦	ハドソン	¥4900
11月1日	都留照人の実戦株式倍バイゲーム	インテック	¥9800
11月17日	ニュートピア	ハドソン	¥5800
11月22日	大地くんクライシス	サリオ	¥6400
11月24日	ジャックニクラウス チャンピオンシップゴルフ	ビクター音楽産業	¥6200
11月24日	ぎゅわんぶらぁ自己中心派(CD-ROM)	ハドソン	未定
11月25日	バリバリ伝説	タイトー	¥6600
11月中旬	麻雀学園	フェイス	¥7980
11月下旬	サイドアームスペシャル(CD-ROM)	NECアベニュー	¥5800
12月1日	MR.HELIの大冒険	アイレム	¥6700
12月8日	ブルファイト	クリーム	¥6300
12月15日	PC原人	ハドソン	¥5800
12月20日	レッドアラート(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780(予)
12月21日	コズミックファンタジー(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780(予)
12月22日	ヴォルフィード	タイトー	¥6600
12月22日	ヘビーユニット	タイトー	¥6600
12月上旬	USAプロバスケットボール	エイコム	¥5600
12月中旬	これがプロ野球 '89	インテック	¥5800
12月中旬	弁慶外伝	サン電子	¥6200
12月下旬	ROM ROMスタジアム(CD-ROM)	メサイヤ	¥6000
12月下旬	ナイトライダースペシャル	パック・イン・ビデオ	¥5500
12月下旬	初段一直線	ホームデータ	未定
12月	忍	アスミック	¥6800
12月	F1トリプルバトル	ヒューマン	¥6300
12月	イースI・II(CD-ROM)	ハドソン	未定
12月	スーパー大戦略(CD-ROM)	マイクロキャビン	未定
12月	ダライアス(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
1月26日	ガイフレーム	メサイヤ	¥5800
1月26日	タイトーチェイスH・Q	タイトー	¥6600
1月中旬	アトミックロボキット	UPL	¥6700
1月中旬	逐電屋藤兵衛	ナグザット	¥6700
1月中旬	ソル・ビアンカ(CD-ROM)	メサイヤ	未定
1月下旬	麻雀刺客列伝 麻雀ウォーズ	日本物産	¥5400
2月下旬	飛装騎兵カイザード	メサイヤ	¥未定
2月	ヴェイグス	ビクター音楽産業	未定
2月	スプラッターハウス	ナムコ	¥6800
2月	ドロップロックほらホラ	データイースト	未定
3月上旬	謎のマスカレード	メサイヤ	未定
3月	虎への道	ビクター音楽産業	未定
3月	源平討魔伝	ナムコ	¥6800
3月	サイレントデバッガーズ	データイースト	未定
3月	バルンバ	ナムコ	¥6800
3月	恐竜大図鑑(CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
3月	サイバーコア	アイ・ジー・エス	未定
4月	シンドバット〜地底の大魔宮〜	アイ・ジー・エス	未定
6月	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	未定
来春	不思議の夢のアリス	フェイス	未定
来春	ブレードランド	日本ソフト販売	¥6800(予)
来春	スーパーバレーボール	ビデオシステム	未定
来春	プロディア	ハドソン	¥4500
来春	パワードリフト	アスミック	未定
来春	ネクロスの要塞	アスク講談社	¥6800
来春	アームドエフ	日本ソフト販売	¥6800(予)
来春	熱血高校ドッジボール部PC番外編	ナグザット	未定
未定	サイレントデバッカー	データイースト	未定
未定	レインボーアイランド(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	ダライアス	NECアベニュー	未定
未定	アウトラン	NECアベニュー	未定
未定	ラビオレプススペシャル(仮)	ビデオシステム	未定
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	未定
未定	アフターバーナー	NECアベニュー	未定
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定
未定	最後の忍者	アイレム	未定
未定	迷宮島	アイレム	未定
未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	未定
未定	マニアックプロレス	ハドソン	未定
未定	パワーイレブン	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説(豪華版)	ハドソン	未定
未定	J.B.ハロルドシリーズ(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ラストハルマゲドン(CD-ROM)	ブレイングレイ	未定
未定	みつばち学園(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説II	ハドソン	未定
未定	幽霊君	アスク講談社	未定
未定	パラノイア	ナグザット	未定
未定	ダウンロード	NECアベニュー	未定
未定	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	未定
未定	ストライダー飛龍(SG対応)	NECアベニュー	未定
未定	大魔界村(SG対応)	NECアベニュー	未定
未定	ドラ坊っちゃん	ナグザット	未定
未定	クラッシュバトル	アスク講談社	未定
未定	シティハンター	サン電子	未定
未定	桃太郎活劇	ハドソン	未定
未定	バットマン	サン電子	未定
未定	サイバーナイト	トンキンハウス	未定
未定	オメガファイター	UPL	未定
未定	ファードラウトザストーリーオブゼビウス	ナムコ	未定
未定	ロードランナー	パック・イン・ビデオ	未定
未定	バトルエース(SG対応)	ハドソン	未定
未定	魔動王グランゾート(SG対応)	ハドソン	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
10月21日	ランボーIII	セガ	¥5500
11月18日	フォゴットンワールズ	セガ	¥6000
11月25日	孔雀王2・幻影城	セガ	¥6000
12月2日	ザ・スーパー忍	セガ	¥6000
12月9日	タツジン	セガ	¥6000
12月14日	麻雀COP・竜	セガ	¥5500
12月16日	ヴァーミリオン	セガ	¥8500
12月23日	ゴールデンアックス	セガ	¥6000
12月23日	カース	マイクロネット	¥6800
12月下旬	アトミックロボキッド	トレコ	未定
12月	史上最大の倉庫番	メサイヤ	¥5200
12月	Herog Zwei(ヘルツォーク ツヴァイ)	テクノソフト	¥6800
12月	TEL TELまぁじゃん	サン電子	¥5800
1月	TEL TELスタジアム	サン電子	¥6500
1月	ソーサリアン	セガ	未定
1月	ウルトラマン	セガ	未定
1月	ゴーストバスターズ	セガ	未定
1月	バットマン	サン電子	未定
2月下旬	レイノス	メサイヤ	未定
3月	パトレイバー	セガ	未定
3月	エアダイバー	アスミック	¥6800(予)
来春	重装機兵レイノス	メサイヤ	未定
来春	フェリオス	ナムコ	未定
来春	サイオブレードスペシャル	シグマ商事	未定
未定	ファイナルブロー	タイトー	未定
未定	ムーンダンサー	セガ	未定
未定	ニュージーランドストーリー	タイトー	未定
未定	アウトラン3D(マスターシステム対応)	セガ	未定
未定	ギャラクシーフォース	セガ	未定
未定	パワードリフト	セガ	未定
未定	ターボアウトラン	セガ	未定
未定	モンスターレア	セガ	未定
未定	ゲイングランド	セガ	未定
未定	ラストサバイバー	セガ	未定
未定	ダイナマイト・ダックス	セガ	未定
未定	火激	KHB	未定
未定	ヘビーユニット	東宝	未定
未定	ドリームアイランド	セガ	未定
未定	テトリス	セガ	未定
未定	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	未定
未定	オメガファイター	トレコ	未定
未定	アフターバーナーII	電波新聞社	未定

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●ソフエルから、欧米でパソコン用ソフトとして人気の「タイタン」の発売が決定した。ブロックくずしタイプのアクションゲームで、FM-TOWNS用ソフトとしての発売も決定しています。

●「怒III」の発売を発表したばかりのケイ・アミューズメントリースから「STED」の発売が決定しました。ケイ・アミューズメントリース初のRPGです。

●発売は12月の予定で、ナムコから「マッピーキッズ」が発売されます。横スクロールを基本としたアクションゲーム。ちょっと「ワギャンランド」に似た感じのゲームです。

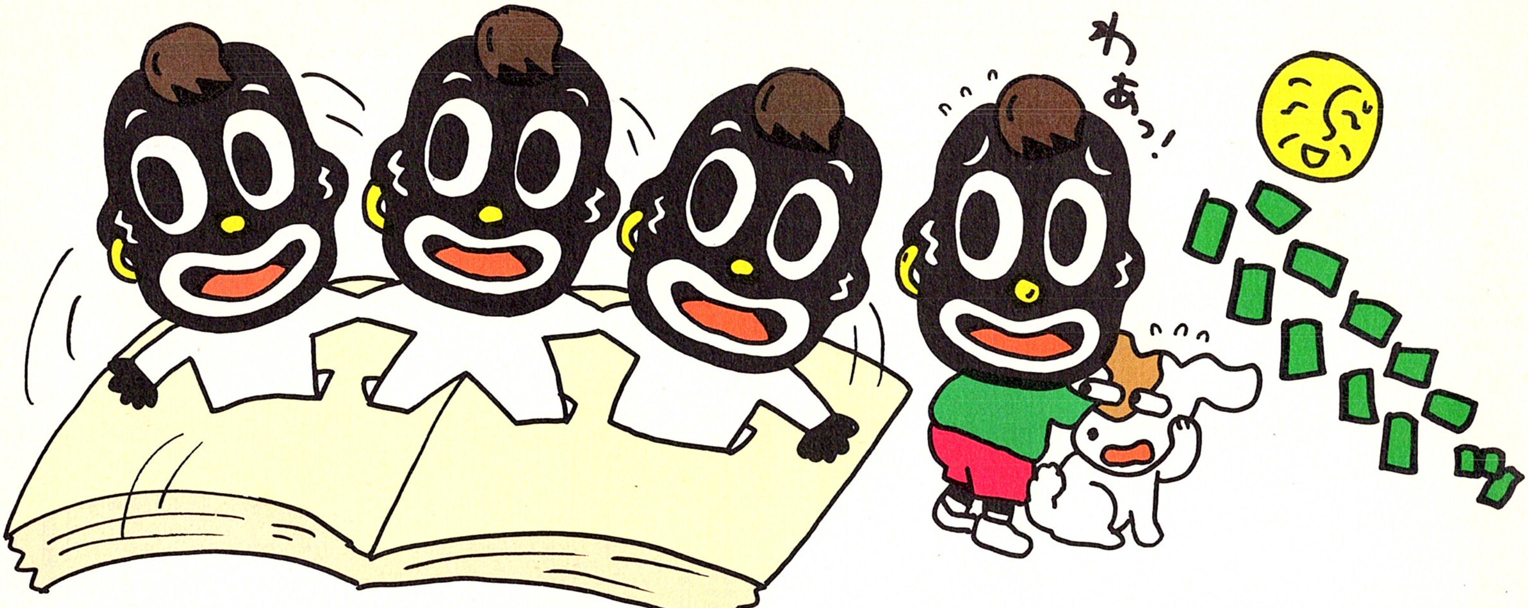
●TVドラマで人気のあった〝あぶない刑事〟シリーズがゲーム化されることになった。タイトルは「もっともあぶない刑事」。横スクロールが基本のアクションゲームだが、3Dシューティングのボーナスステージをはじめとする多様な展開が特徴のゲームになりそうだ。東映動画から3月に発売の予定。

●シグマ商事からゲームボーイ用ソフト「ポパイ」が発売される。ゲームジャンルはアクション。発売時期は来春になる。

●メガ・ドライブの話題作「バーミリオン(仮称)」の正式タイトルが「ヴァーミリオン」に決定しました。

●アクションファン期待の「ドラキュラIII(仮)」のタイトルが「悪魔城伝説」に正式決定しました。

※SG対応と表記のあるタイトルは「PCエンジンスーパーグラフィックス」専用のソフトです



ファミコン必勝本
次号Vol.22は
11月2日
木曜日発売!
定価260円(税込み)

●これが年末要チェックゲームだっ!!
「ファミスタ'90」「ドラキュラIII」「スウィートホーム」完全紹介!!
●これさえ読めばカンペキさっ!!
「遊遊記」完全必勝ガイド!!
★大好評ウィズ小説、ウィズ・コミックもますます快調!!
売り切れが目立っています。お早めに書店へどうぞっ!!

CALENDER 10月20日➡11月2日

10/20(金)	ファミコン必勝本Vol.21発売
21(土)	MD ランボーIII(セガ)発売
22(日)	
23(月)	
24(火)	
25(水)	
26(木)	
27(金)	FC 田代まさしのプリンセスがいっぱい(エピックソニー)発売 FC 超人ウルトラベースボール(カルチャーブレーン)発売 FC メジャーリーグ(アイレム)発売 FC ドラゴンボール3(バンダイ)発売 PC 鏡の国のレジェンド (ビクター音楽産業)発売 GB ドラキュラ伝説(コナミ)発売
28(土)	
29(日)	
30(月)	
31(火)	PC ドラえもん迷宮大作戦(ハドソン)発売
11/1(水)	
2(木)	ファミコン必勝本Vol.22発売

AFTER THE GAME

●フリートークでも書きましたが「コミック版・最後の竜に捧げる歌」10月末に緊急発売します。すごく面白いから、ちょっと読んでみてくださいな。 (井)

●PCエンジンのスーパーグラフィックスは想像以上に巨大(?)だった。デザインは独自の調査に基づいて…という話だったけどイマイチ納得できんなぁ。 (ハルク)

●ボクの女性の好みは頬骨の高い人、という極めてカルト性の高い趣味であることに最近気づいた。『頬骨エンジェル』なんて雑誌が創刊されたら、どーしよう!?(ヒラ坊)

●秋の番組改編でニュース戦争はますます激化したとか。筑紫哲也に鳥越俊太郎、継続派の木村太郎に久米宏。でも、私はTBSの浅野さんが好きです。 (マッキー)

●10月10日、いってきましたWIZフェスティバル。ゲーム大会に出演したおかげか、女の子たちからサインを頼まれました。思わず笑顔! 大事にしてね〜っ。 (根本)

●ウィザードリィフェスティバルで、大声を出していたのは実は僕です。どうも申しわけない。おわびに、僕のマユ毛はとってもヘンなので、笑ってやって下さい。 (作山)

ファミコン必勝本
1989年11月2日号
Vol.21

発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
住 所 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電 話 編集部:03-239-0237
営業部:03-234-4621(東京)
06-204-1966(大阪)
052-201-4181(名古屋)
印刷所 株式会社 光村原色版印刷所
©JICC出版局 1989
雑誌コード 27801-11/2
Printed in Japan

●本紙掲載記事の無断複製・複写・転載を禁じます

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。 C 1989 NINTENDO


NEC
PC Engine EXCITING WORLD
電脳細胞に感応するぞ!!
戦い、夢、そして感動の渦。最新のソフトが続々と登場して、
PCエンジンの世界がますますおもしろくなってきた。究極のビジュアルと大迫力のサウンドで
キミのハートを直撃する。今こそ、異次元空間へエキサイティングトリップ!!
人気のPCエンジン、充実ソフトがメジロ押し!
竜の子ファイター
たつのこファイター
トンキンハウス
©宮下あきら/無限大倶楽部/TOKYO SHOSEKI
10月 発売予定
希望小売価格5,600円（予価・税別）
人気漫画家宮下あきらデザインのキャラクターが楽しめる痛快アクションゲームだ!
都留照人の実戦株式倍バイゲーム
つるてるひとのじっせんかぶしきばいばいゲーム
㈱インテック
©1989 INTEC INC.
11月下旬 発売予定
希望小売価格9,800円（予価・税別）
待ちに待った株式売買のシュミレーションゲームが登場だ! 先生のアドバイスがGood!
ROCK・ON
ロック・オン
㈱ビッグ・クラブ
©BIG CLUB
好評発売中
希望小売価格6,700円（税別）
PCエンジン初の謎解きアクションSTG! 18種のアイテムで「フィサの財宝」をさがせ!!
ダブルダンジョン
日本コンピュータシステム㈱
©1989 NCS
好評発売中
希望小売価格5,500円（税別）
これが2人同時プレイが楽しめる3DダンジョンタイプのRPG! 新・感動体験だ!
究極TIGER
きゅうきょくタイガー
タイトー
©1989 TAITO
好評発売中
希望小売価格5,500円（税別）
アーケードで人気No.1を誇るあの「究極タイガー」遂に登場! さあ、敵を撃破しろ!
F-1 DREAM
エフ・ワン ドリーム
NECアベニュー
©1988 NEC Avenue LICENSED BY CAPCOM
好評発売中
希望小売価格5,400円（税別）
本格派レーシングゲームの醍醐味! F-1チャンプめざして腕をみがきあげろ!!
獣王記
じゅうおうき
NECアベニュー
©SEGA 1988 ©NEC Avenue 1989
好評発売中
希望小売価格6,800円（税別）
巨大化する魔物を倒して、女神アテナを救い出せ! 超能力を秘めた獣人を繰るのは君だ!!
PC Engine
PC Engine
標準価格24,800円（税別）
DIGITAL INNOVATOR
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社



ファミコン必勝本
11月2日号
1989年11月2日発行
第4巻第21号(通巻82号)
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
定価 260円(本体252円)

©JICC出版局 1989 印刷 ㈱光村原色版印刷所 Printed In Japan 雑誌 27801-11/2